

**LAPORAN INDIVIDU**

**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN ( PPL)**

**DI SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN**

**Alamat : Jl.Magelang Km.13, Panasan, Triharjo, Sleman, Yogyakarta**

Laporan Ini Disusun sebagai Pertanggungjawaban Pelaksanaan Kegiatan

Praktik Pengalaman Lapangan ( PPL )

Tahun Akademik 2016/ 2017



Disusun Oleh :

**ARIEF BUDIAISTANA PUTRA**

**13520241024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2016**

## LEMBARAN PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Arief Budiaistana Putra  
NIM : 13520241024  
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika

Telah melaksanakan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Sleman mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Rincian hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Sleman, 15 September 2016

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

  
Dr. Sri Waluyanti, M.Pd

  
RIYANTO S.Kom

NIP. 1958121819986032001

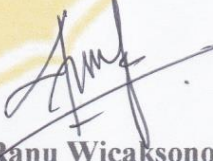
NBM. 1203 81112 1128590

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Koordinator PPL



  
Arif Ranu Wicaksono, M.Kom  
NBM. 1072185

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) UNY yang diselenggarakan pada 15 Juli 2016 – 15 September 2016 yang berlokasi di SMK MUHAMMADIYAH 1 Sleman dengan lancar dan baik.

Terselaksananya kegiatan PPL dan selesainya laporan PPL ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan baik bantuan berupa material maupun spiritual, oleh karena itu penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Segenap pimpinan, Kepala LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu **Dr. Sri Waluyati, M.Pd., Dosen Pembimbing Lapangan (DPL-PPL) yang telah memberikan bimbingan dengan tulus dan sabar supaya seluruh kegiatan PPL berjalan dengan baik dan lancar.**
3. Drs. Dwi Gunarto, selaku Kepala SMK MUHAMMADIYAH 1 Sleman
4. Bapak Riyanto, S.Kom selaku guru pembimbing yang telah berkenan memberikan bimbingan dan arahan dalam pelaksanaan PPL.
5. Seluruh guru, staf, dan karyawan/karyawati SMK MUHAMMADIYAH 1 Sleman yang telah berkenan membantu dan membimbing kami.
6. Keluarga besar SMK MUHAMMADIYAH 1 Sleman, yang telah menerima kami menjadi bagian dari keluarga.
7. Orang tua kami yang senantiasa mendoakan dengan sepenuh hati.
8. Teman-teman seperjuangan PPL UNY 2016 di SMK MUHAMMADIYAH 1 Sleman yang senantiasa membagikan kebahagiaan dan pengalamannya.
9. Segenap Siswa dan Siswi SMK MUHAMMADIYAH 1 Sleman beserta adik-adik pengurus OSIS yang telah membantu dalam berbagai agenda kegiatan.
10. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Demikian laporan ini dibuat, penyusun menyadari pelaksanaan dan pembuatan laporan PPL ini belum sempurna, oleh karena itu penyusun mengharap kritik dan saran.

Semoga laporan ini dapat menjadi bentuk pertanggungjawaban penyusun dalam melaksanakan seluruh kegiatan PPL Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2016 di SMK MUHAMMADIYAH 1 Sleman.

Sleman, 15 September 2016

Penyusun

ARIEF BUDIAISTANA PUTRA

NIM. 13520241024



**DAFTAR ISI**

**LEMBARAN PENGESAHAN ..... ii**

**KATA PENGANTAR..... iii**

**DAFTAR ISI.....v**

**DAFTAR TABEL ..... vii**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... viii**

**ABSTRAK ..... ix**

**BAB I PENDAHULUAN.....2**

    A. Analisis Situasi..... 2

        1. Visi Misi SMK MUHAMMADIYAH 1 Sleman..... 2

        2. Letak Geografis ..... 2

        3. Kondisi Fisik Sekolah ..... 2

        4. Keadaan Non Fisik Sekolah..... 4

        5. Bidang Akademis..... 4

        6. Fasilitas dan Media KBM ..... 4

        7. Bimbingan Konseling..... 5

        8. Guru dan Karyawan ..... 5

    B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL ..... 5

        1. Kegiatan Pra PPL ..... 5

        2. Rencana Kegiatan PPL..... 6

**BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL .....7**

    A. Persiapan ..... 7

        1. Pengajaran Mikro ..... 7

        2. Pembekalan..... 8

        3. Observasi Pembelajaran di Kelas ..... 8

        4. Konsultasi dengan Guru Pembimbing ..... 8

        5. Menyusun Perangkat Administrasi Guru ..... 8

    B. Pelaksanaan PPL ..... 8

        1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) ..... 8

        2. Pelaksanaan Praktik Mengajar ..... 9

    C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi.....14

        1. Analisis Keterkaitan Program dan Pelaksanaanya .....14

        2. Faktor Pendukung.....14

        3. Faktor Penghambat .....14

**BAB III PENUTUP .....15**

    A. Kesimpulan.....15

    B. Saran .....15

**DAFTAR PUSTAKA.....17**

**LAMPIRAN.....18**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Rincian Praktik Mengajar.....13

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Laporan Hasil Observasi

Lampiran 2. Matriks Pelaksanaan PPL

Lampiran 3. Catatan Mingguan PPL

Lampiran 4. Administrasi Guru

**ABSTRAK**  
**ARIEF BUDIAISTANA PUTRA**

**13520241024**

*Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan suatu kegiatan yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa UNY yang mengambil prodi atau jurusan pendidikan. Program praktik Pengalaman Lapangan yang diberikan oleh Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) berguna untuk melengkapi kompetensi mahasiswa calon tenaga kependidikan. Melalui kegiatan PPL tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, pelatihan dan pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggungjawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Pada kegiatan praktik ini, mahasiswa diharap mampu belajar secara nyata di lapangan dengan menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah dimiliki untuk diberikan kepada siswa karena peran kita disini dididik untuk menjadi calon guru yang baik dan berkualitas. Mahasiswa PPL UNY mendapatkan tempat praktik di SMK Muhammadiyah 1 Sleman. SMK Muhammadiyah 1 Sleman berlokasi di Panasan, Triharjo, Sleman. SMK Muhammadiyah 1 Sleman merupakan sekolah yang memiliki potensi siswa yang cukup besar. SMK Muhammadiyah 1 Sleman memiliki kurang lebih 400 siswa yang terdiri dari 3 kompetensi keahlian yaitu: Multimedia, Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Sepeda Motor (TSM).*

*Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada SMK Muhammadiyah 1 Sleman terhadap kondisi sekolah secara keseluruhan baik dari segi fisik, potensi siswa, guru dan karyawan, serta fasilitas yang disediakan sekolah, maka mahasiswa kemudian merancang kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah 1 Sleman yang terkait dengan kebutuhan pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Bimbingan mengenai apa yang harus dilakukan sebelum terjun mengajar di sekolah juga telah diberikan sebelumnya oleh dosen pembimbing. Tidak hanya prosedur pelaksanaan pembelajaran di kelas, namun juga mengenai penyusunan administrasi guru yang lengkap, baik, dan sesuai peraturan yang berlaku. Pengalaman Praktik mengajar praktikan terlaksana dengan 8 kali mengajar di kelas X Multimedia mengajar Desain Grafis.*

*Semua kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan memberikan gambaran nyata tentang pendidikan di sekolah. Praktikan mendapatkan banyak pengalaman dalam mengajar dan membuat administrasi guru sesuai dengan aturan yang berlaku. Kegiatan PPL bisa menjadi tolak ukur kemampuan mengajar untuk praktikan. Diharapkan kegiatan PPL ini bisa meningkatkan kompetensi mengajar praktikan sebelum diterjunkan ke dunia pendidikan nanti.*

*Keyword : PPL, Desain Grafis, SMK Muhammadiyah 1 Sleman*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan suatu langkah strategis Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) untuk melengkapi kompetensi mahasiswa calon tenaga kependidikan. Melalui kegiatan PPL tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, pelatihan dan pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

#### **A. Analisis Situasi**

##### **1. Visi Misi SMK MUHAMMADIYAH 1 Sleman**

###### **a. Visi Misi SMK Muhammadiyah 1 Sleman**

###### **1.) Visi SMK Muhammadiyah 1 Sleman**

Terwujudnya tamatan yang memiliki ketakwaan yang mantap, berakhlak mulia, cerdas, terampil dan mandiri.

###### **2.) Misi SMK Muhammadiyah 1 Sleman**

1. Menyelenggarakan Kegiatan Belajar Mengajar secara optimal dalam suasana sekolah yang kondusif, disiplin dan religius
2. Meningkatkan profesionalisme tenaga kependidikan
3. Mengembangkan pendidikan yang berorientasi pasar kerja
4. Mengembangkan fasilitas pendidikan
5. Meningkatkan kemampuan berbahasa asing bagi peserta didik
6. Meningkatkan kesejahteraan warga sekolah

##### **2. Letak Geografis**

SMK Muhammadiyah 1 Sleman terletak di Dusun Panas Triharjo Sleman Yogyakarta, Jl. Magelang Km. 13 Yogyakarta, Telp. [0274] 869183 Pos 55514.

##### **3. Kondisi Fisik Sekolah**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa PPL UNY, diperoleh situasi SMK Muhammadiyah 1 Sleman sebagai berikut :

###### **a. Kelas**

SMK Muhammadiyah 1 Sleman memiliki jumlah kelas untuk belajar berjumlah 14 kelas, yaitu terdiri :

- Kelas X terdiri dari 6 kelas ( X TKR1, X TKR2, X TKR3, X MM1, X MM2, X TSM )
- Kelas XI terdiri dari 4 kelas ( XI TKR1, XI TKR2, XI TKR3, XI MM1, XI MM2 )

- Kelas XII terdiri dari 3 kelas ( XII TKR1, XII TKR2, XII MM2 )

Sarana penunjang ruangan kelas yang dimiliki SMK Muhammadiyah 1 Sleman berupa *white board*, *black board*, *boardmaker*, meja dan kursi guru, meja dan kursi siswa, peralatan kebersihan, dan LCD untuk beberapa kelas.

b. Ruang Laboratorium dan Bengkel

- Laboratorium komputer ( Multimedia )
- Bengkel ( TKR dan TSM )
- Laboratorium IPA

c. Ruang Kantor

Ruang kantor di SMK Muhammadiyah 1 Sleman terdiri dari :

- Ruang Kepala Sekolah
- Ruang Wakil Kepala Sekolah
- Ruang Guru
- Ruang Tata Usaha

d. Perpustakaan

SMK Muhammadiyah 1 Sleman memiliki ruangan perpustakaan yang kurang memadai. Misalnya ruangan yang terlalu gelap dan tidak adanya penyejuk ruangan seperti kipas angin untuk kenyamanan para pembaca. Koleksi buku yang ada di perpustakaan belum begitu banyak kurang lebih ada 2000 buku.

e. Ruang Penunjang

Ruang penunjang diantaranya adalah :

- Masjid
- Ruang Rapat

f. Ruang BK/BP

g. Ruang UKS

h. Lapangan Upacara

i. WC, terdiri dari WC guru dan siswa.

j. Kantin

k. Tempat parkir guru

l. Tempat parkir siswa

m. Satu mobil milik sekolah.



#### **4. Keadaan Non Fisik Sekolah**

##### **a. Potensi Sekolah**

Sejak tahun 2013 SMK Muhammadiyah 1 Sleman mempunyai akreditasi 'A'. Sehingga sekolah ini sudah teruji kualitasnya sesuai dengan standar yang sudah ditentukan oleh lembaga pendidikan.

##### **b. Media Pembelajaran**

Media yang tersedia antara lain LCD, lab Multimedia, Engine Stand yang ada di bengkel untuk bahan praktik kelas jurusan TKR.

##### **c. Mading dan Papan Pengumuman**

Kegiatan mading di SMK Muhammadiyah 1 Sleman tidak berjalan dengan baik karena kurangnya antusias siswa terhadap mading. Papan pengumuman sudah berjalan dengan baik ditempel di depan perpustakaan. Pemasangan koran dinding dan juga pengumuman lainnya baik berupa informasi penting seperti seminar, maupun lowongan pekerjaan sudah terpasang dengan baik.

#### **5. Bidang Akademis**

Proses belajar mengajar di SMK Muhammadiyah 1 Sleman dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan 15.00 untuk kelas yang memiliki jam produktif/praktik. Untuk hari senin jam pelajaran selesai pukul 13.30 WIB. Setiap hari diadakan tadarus untuk setiap kelas selama 15 menit pada jam pertama pelajaran. Untuk istirahat kedua siswa diwajibkan untuk shalat dhuhur berjamaah di masjid sekolah.

#### **6. Fasilitas dan Media KBM**

Fasilitas yang mendukung terlaksananya pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Sleman diantaranya perpustakaan, lab Komputer multimedia, tempat ibadah, alat-alat olahraga.

Perpustakaan menyediakan kurang lebih 2000 buku mata pelajaran dari kelas X sampai dengan kelas XII sebagai referensi siswa maupun guru mengenai materi pelajaran. Buku-buku keteknikan sudah disediakan sesuai dengan jurusan yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Sleman.

Lab Komputer multimedia terdiri dari 3 lab yang masing-masing tersedia 40 PC untuk praktik siswa. Lab Komputer multimedia digunakan untuk semua kelas X, XI, XII.

Alat-alat olahraga yang tersedia masih kurang lengkap. Misalnya belum memiliki lapangan untuk olahraga karena lapangan upacara biasanya digunakan untuk lahan parkir. Sehingga siswa harus berjalan ke lapangan belakang sekolah milik warga.

Tempat ibadah berupa masjid. Digunakan untuk kegiatan keagamaan seperti mengaji, shalat, shalat jum'at oleh siswa-siswi dan guru-guru SMK Muhammadiyah 1 Sleman.

#### **7. Bimbingan Konseling**

Bimbingan dan Konseling diampu oleh 2 orang guru. Bimbingan dan konseling di SMK Muhammadiyah 1 Sleman tidak termasuk dalam mata pelajaran. Layanan berupa layanan informasi, orientasi, konseling individual, bimbingan kelompok, konferensi kasus, alih tangan kasus, *home visit*, kolaborasi dengan orang tua, guru maupun pihak sekolah yang lain serta beberapa administrasi bimbingan dan konseling.

Layanan yang diberikan oleh BK adalah untuk membantu memecahkan permasalahan siswa pribadi, sosial maupun karir. Dengan datang ke BK diharapkan siswa yang memiliki masalah dapat teratasi. Biasanya guru pembimbing konseling akan melakukan analisis dengan cara wawancara observasi, dan kerjasama dengan pihak lain yang terkait.

#### **8. Guru dan Karyawan**

SMK Muhammadiyah 1 Sleman mempunyai 46 orang tenaga pendidik termasuk kepala sekolah yang terdiri dari 4 macam guru yaitu: guru DPK (guru negeri yang dipekerjakan di SMK Muhammadiyah1 Sleman) ada 14 orang. Guru DPB (guru agama negeri yang dibantukan di SMK Muhammadiyah 1 Sleman) ada 1 orang. Guru Tetap Yayasan ada 12 orang. Guru Tidak Tetap Yayasan ada 19 orang. Jumlah karyawan yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Sleman ada 13 orang.

### **B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL**

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Sleman akan dibuat rencana yang jelas mengenai apa yang harus dipersiapkan untuk mengajar di kelas sehingga kegiatan belajar mengajar bisa terlaksana dengan baik.

Berikut adalah rancangan program dan rancangan kegiatan PPL sebagai berikut :

#### **1. Kegiatan Pra PPL**

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL pada tanggal 15 Juli sampai 15 September 2016, maka diadakan pembekalan di masing-masing fakultas oleh dosen mata kuliah *microteaching*. Dalam pembekalan tersebut diajarkan materi tentang bagaimana mengajar dan metode apa yang harus digunakan ketika mengajar di kelas.

## **2. Rencana Kegiatan PPL**

Penyerahan mahasiswa dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2016, secara garis besar rencana kegiatan meliputi :

### **a. Persiapan**

#### **1. Observasi Kelas**

Observasi kelas bertujuan untuk mengenal dan memperoleh gambaran nyata mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Observasi kelas ini dilakukan setelah penyerahan mahasiswa ke pihak sekolah. Hal-hal yang diamati dalam observasi kelas antara lain perangkat dan proses pembelajaran, cara mengajar guru, alat/media pembelajaran, dan perilaku siswa.

#### **2. Konsultasi**

Konsultasi bertujuan untuk memberikan gambaran dan bimbingan bagi mahasiswa agar lebih siap dalam mengajar di kelas. Penyusunan administrasi guru juga perlu di diskusikan dengan guru pembimbing agar dapat sesuai dengan sekolah. Isi dari administrasi guru diantaranya meliputi silabus, RPP, program tahunan, program semester, alokasi waktu, KKM, analisis hasil belajar siswa, dan lain-lain. Penyusunan administrasi guru dimaksudkan agar mahasiswa memiliki pengetahuan mengenai cara menyusun administrasi guru yang baik dan benar. Administrasi guru digunakan sebagai tolak ukur keprofesionalan seorang guru dalam mengajar di kelas.

### **b. Pelaksanaan**

#### **3. Praktik Mengajar**

Praktik mengajar di SMK Muhammadiyah 1 Sleman di dalam kelas mendapatkan pengawasan dari guru pembimbing sesuai dengan jurusan yang kita ajar. Tujuan adanya bimbingan dari guru agar praktikan tahu kelebihan dan kekurangan ketika saat mengajar di kelas karena setiap akhir pelajaran guru pembimbing akan memberikan kritik dan saran.

#### **4. Evaluasi Praktik Mengajar**

Evaluasi praktik mengajar dilakukan oleh guru pembimbing. Evaluasi ini bertujuan supaya mahasiswa PPL dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan selama melakukan proses belajar mengajar di kelas sehingga diharapkan pengalaman dan evaluasi ini untuk perbaikan mahasiswa ketika telah menjadi tenaga pendidik di kemudian hari.

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL**

Praktik kegiatan pembelajaran di kelas merupakan hal yang tidak bisa dianggap ringan karena perlu adanya persiapan-persiapan khusus agar kegiatan pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik dan tepat sesuai dengan sasaran yang akan dituju. Praktik Pengalaman Lapangan dilaksanakan bertujuan untuk memberikan gambaran nyata kepada mahasiswa jurusan kependidikan tentang kondisi dunia pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi apa yang terjadi di lapangan, maka tahap persiapan PPL diisi dengan kegiatan praktik mengajar untuk mahasiswa melalui mata kuliah yang ada di kampus yaitu pengajaran mikro ( *micro teaching* ) dan melakukan observasi ke sekolah yang akan dituju untuk kegiatan PPL. Untuk itu hasil pelaksanaan individu sebagai berikut .

#### **A. Persiapan**

Untuk persiapan mahasiswa dalam melaksanakan PPL yaitu berupa persiapan fisik maupun mental untuk dapat mengatasi permasalahan yang akan muncul selanjutnya dan sebagai sarana persiapan program apa yang akan dilaksanakan nantinya. Maka, sebelum diterjunkan ke lokasi PPL, UPPL membuat berbagai program persiapan sebagai bekal mahasiswa dalam melaksanakan PPL. Persiapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

##### **1. Pengajaran Mikro**

Mata kuliah pengajaran mikro merupakan mata kuliah wajib tempuh di semester 6 untuk mahasiswa jurusan kependidikan. Dalam pengajaran mikro memiliki kriteria minimal nilai agar dapat melaksanakan PPL yaitu minimal nilai yaitu B.

Praktik pengajaran mikro dilaksanakan satu semester yang dimulai antara rentang waktu bulan Februari hingga Mei bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana keadaan pembelajaran di kelas sesuai dengan realita. Dalam pelaksanaan pengajaran mikro satu kelas hanya diisi oleh 8-12 mahasiswa dengan bimbingan dan pengawasan satu dosen pembimbing. Dalam pertemuan setiap minggunya mahasiswa diminta untuk tampil dengan kesepakatan waktu selama 10 – 20 menit.

Pelaksanaan kegiatan pengajaran mikro diampu oleh Bapak Suparman, M.Pd yang bertujuan untuk mengawasi dan mengevaluasi mahasiswa dalam praktik mengajar agar sesuai dengan yang ada di lapangan. Kritik dan saran mahasiswa disampaikan ketika di akhir penampilan dari mahasiswa. Dosen pembimbing juga memberikan contoh metode-metode dan media dalam mengajar yang kemudian harus dipraktikan oleh mahasiswa dalam pertemuan

selanjutnya. Metode mengajar dan media pembelajaran dimaksudkan untuk memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran di kelas.

## **2. Pembekalan**

Pembekalan PPL dilaksanakan di Ruang KPLT Fakultas Teknik UNY dengan materi yang disampaikan antara lain mekanisme pelaksanaan PPL di sekolah maupun di lembaga, profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan, rencana pembangunan pendidikan, dinamika sekolah serta norma dan etika pendidik/tenaga kependidikan.

## **3. Observasi Pembelajaran di Kelas**

Dalam observasi pembelajaran di kelas pada tanggal 12 April 2016 dan 22 April 2016 diharapkan mahasiswa memperoleh gambaran pengetahuan dan pengalaman pendahuluan mengenai tugas-tugas seorang guru di sekolah. Observasi lingkungan sekolah atau lapangan juga bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen kependidikan dan norma yang berlaku di tempat PPL.

## **4. Konsultasi dengan Guru Pembimbing**

Agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar, sebelum mengajar praktikan melakukan konsultasi dengan guru pembimbing tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) dan materi apa yang akan diajarkan kepada siswa. Konsultasi dengan guru pembimbing bertujuan untuk menyelaraskan pendapat antara guru pembimbing dengan mahasiswa agar dalam proses pembelajaran tidak ada perbedaan materi.

## **5. Menyusun Perangkat Administrasi Guru**

Tujuan dari penyusunan administrasi guru agar mahasiswa mempunyai pengetahuan mengenai bagaimana menyusun administrasi guru dengan baik dan benar. Penyusunan administrasi guru disusun dengan tujuan untuk mendukung proses belajar mengajar dapat tersusun dengan rapi dan lengkap.

# **B. Pelaksanaan PPL**

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan ( PPL ) adalah sarana memperoleh bekal, pengalaman dan keterampilan dalam mengajar siswa di kelas sesuai dengan realita di lapangan. Tenaga kependidikan harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional sebagai berikut .

## **1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP )**

Sebelum melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa terlebih dahulu harus menyusun silabus sesuai dengan karakteristik sekolah. Setelah silabus selesai disusun selanjutnya adalah menyusun RPP. RPP disusun harus berdasarkan silabus yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan, mata pelajaran indikator, tujuan, materi pelajaran, metode, sumber

bahan dan langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

Dalam penyusunan RPP mahasiswa dibimbing oleh guru pembimbing sekolah agar sesuai dengan yang diharapkan oleh sekolah.

## **2. Pelaksanaan Praktik Mengajar**

Praktik mengajar dalam pelaksanaannya dibedakan menjadi 2 yaitu :

### **a. Praktik Mengajar Terbimbing**

Praktik mengajar terbimbing adalah praktik mengajar yang dalam pelaksanaannya mahasiswa akan ditunggu dan diamati oleh guru pembimbing dalam kegiatan pembelajaran yang kemudian setelah selesai pelajaran akan di komentari penampilannya.

### **b. Praktik Mengajar Mandiri**

Praktik mengajar mandiri adalah praktik mengajar yang dilaksanakan oleh mahasiswa sendiri tanpa ditunggu dan diamati oleh guru pembimbing.

Praktikan berusaha menerapkan teori dan pengetahuan yang didapat di kampus untuk diterapkan di SMK Muhammadiyah 1 Sleman dalam pembelajaran di kelas praktik maupun teori. Dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik akan menambah minat siswa dalam belajar. Media juga bisa digunakan untuk merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran melalui beberapa tahap yaitu :

#### **1. Membuka Pelajaran**

Membuka pelajaran bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara fisik maupun mental untuk mengikuti pelajaran. Membuka pelajaran meliputi beberapa kegiatan yaitu :

- a) Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- b) Mengetahui kondisi siswa dan mempresensi siswa
- c) Melakukan apersepsi materi terkait
- d) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

#### **2. Menyampaikan Materi Pelajaran**

Dalam penyampaian materi dilakukan dengan menjelaskan materi terkait secara umum terlebih dahulu kemudian siswa menggali lagi informasi yang lebih mendalam dengan melalui berbagai media seperti buku atau internet. Setelah mendapatkan informasi dari berbagai sumber kemudian praktikan adalah mengkonfirmasi pemahaman tentang materi yang sudah di dapat oleh siswa dari berbagai sumber.

### 3. Penggunaan Bahasa

Selama mengajar, praktikan berusaha menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa dan sesuai dengan ejaan baku bahasa Indonesia. Bahasa yang digunakan juga tidak boleh mengandung unsur SARA karena dapat menyakiti perasaan siswa. Dalam realita, siswa cenderung akan mudah memahami materi jika praktikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan kebiasaan siswa sehari-hari.

### 4. Penggunaan Waktu

Waktu dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan, inti dan penutup ditambah dengan *ice breaking* di akhir pelajaran selesai. *Ice breaking* merupakan bentuk permainan untuk mengatasi kejenuhan siswa setelah pelajaran. Dalam mengajar praktik, praktikan mempunyai 4 jam mengajar atau 180 menit setiap kali praktik mengajar.

### 5. Gerak

Praktikan tidak hanya berdiam diri di depan untuk menjelaskan materi, namun bergerak ke belakang menghampiri meja praktik siswa untuk mengecek dan membantu siswa yang kesulitan dalam mengerjakan modul praktik.

### 6. Cara Memotivasi Siswa

Cara memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah dengan memberikan pujian, kata-kata positif dan memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

### 7. Teknik bertanya

Teknik bertanya yang digunakan adalah dengan memberikan pertanyaan terlebih dahulu dan kemudian baru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab, ketika tidak ada yang bersedia maka guru menunjuk salah satu dari mereka untuk menjawab pertanyaan tersebut.

### 8. Teknik penguasaan kelas

Teknik penguasaan kelas yang dilakukan oleh praktikan adalah dengan berjalan keliling dan meneliti satu-persatu hasil pekerjaan yang telah dibuat oleh siswa, baik individu maupun kelompok. Dengan mendatangi meja praktik siswa satu persatu untuk memastikan dan membantu siswa yang masih kesulitan dalam praktik.

Adapun metode pembelajaran yang digunakan dalam praktik mengajar yaitu:



a) Ceramah

Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi yang memerlukan uraian atau penjelasan dan menjelaskan konsep-konsep atau pengertian. Ceramah dilakukan dengan bantuan media belajar berupa modul Desain Grafis *corelDraw*.

b) Diskusi Kelompok

Peserta didik secara berkelompok memecahkan suatu masalah atau dalam hal ini peserta didik mengerjakan soal latihan secara berkelompok dan kemudian mempresentasikan serta ditanggapi oleh peserta didik lain.

c) Latihan Soal dan Penugasan

Metode ini digunakan untuk memperdalam pengetahuan peserta didik dan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Pemberian tugas untuk peserta didik juga dilakukan supaya siswa mempelajari materi kembali di rumah apa yang telah disampaikan guru di sekolah.

Praktikan mendapat kesempatan mengajar sebanyak 8 kali selama pelaksanaan PPL. Berikut ini jadwal praktik mengajar praktikan:

**Tabel 1. Rincian Praktik Mengajar**

No	Hari/ tanggal	Kelas	Jam ke	Materi Pelajaran
1	Kamis, 21 Juli 2016	X MM 2 X MM 1	3 – 4 9 - 10	Memperkenalkan software untuk membuat vector yaitu <i>corelDraw</i> , menjelaskan bagian-bagian interface dari <i>corelDraw</i> , menjelaskan setiap kegunaan dari tool <i>corelDraw</i> , membuat garis dengan menggunakan <i>freehand tool</i> , <i>bezier tool</i> , <i>artistic media tool</i> dan <i>pent tool</i> .
2	Kamis, 28 Juli 2016	X MM 2 X MM 1	3 – 4 9 - 10	Membuat bentuk objek dengan menggunakan <i>polyline tool</i> , <i>3 point curve tool</i> , <i>interactive connector tool</i> , <i>dimension tool</i> , <i>smart</i>

3	Kamis, 4 Agustus 2016	X MM 2 X MM 1	3 – 4 9 - 10	Membuat bentuk spiral dengan spiral tool, membuat objek-objek dasar dengan basic shape tool, membuat flowchart dengan flowchart shapes tool, menyimpan dokumen corelDraw, membuka file corelDraw.
4	Kamis, 11 Agustus 2016	X MM 2 X MM 1	3 – 4 9 - 10	Editing terhadap objek tabung yaitu dengan memperbesar ukuran dari objek tabung, mencerminkan objek tabung yang sudah dibuat, rotasi dan skewing objek, menggandakan objek, mengatur tampilan area kerja corelDraw, mengubah bentuk objek dengan menggunakan shape tool, knife tool, smudge tool, dan roughen tool.
5	Kamis, 18 Agustus 2016	X MM 2 X MM 1	3 – 4 9 - 10	Memecah dan menggabung kurva dalam suatu objek, melengkungkan dan meluruskan segmen objek, menggunakan smooth node, cusp node, symmetrical node, membuka dan memisah segmen, Scaling, rotating dan aligning Node, membuat logo telkom dan
6	Kamis, 25 Agustus 2016	X MM 2 X MM 1	3 – 4 9 - 10	Mempraktikan fungsi windows Docker Transformation yaitu untuk mentransformasi objek, mengubah posisi objek, menggandakan objek, merotasi objek, memperbesar objek dan

				mengecilkan objek, pencerminan objek, resizing objek, skewing objek, perataan dan distribusi objek.
7	Kamis, 1 September 2016	XMM 1 X MM 2	3 – 6 7-10	Mengatur Posisi Depan/ Belakang Objek, grouping objek, combining objek, mengunci objek, shaping objek, konversi objek ke kurva, menutup kurva, membuat logo Djisamsoe.
8	Kamis 8 September 2016	XMM 1 X MM 2	3 – 6 7-10	Membuat logo Sariwangi dan Stain Purwokerto, penggunaan special effect pada sebuah objek, transformasi objek, efek contour, efek distorsi objek, efek bayangan.

#### 9. Evaluasi dan Penilaian

Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam proses penyampaian materi dan keberhasilan siswa dalam penguasaan kompetensi.

##### a. *Feedback* dari Pembimbing

*Feedback* dari guru pembimbing adalah berupa kritik dan saran terhadap mahasiswa PPL agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan selama mahasiswa melakukan proses belajar mengajar di kelas.

##### b. Praktik Persekolahan

Praktik persekolahan bertujuan agar mahasiswa praktikan mampu melaksanakan tugas-tugas selain mengajar di kelas. Kegiatan praktikan yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Sleman adalah mendata buku di perpustakaan sekolah. Kemudian mengisi kegiatan ISMUBA ( Islam Muhammadiyah Baca Al Qur'an ) yang dilaksanakan setiap hari dari jam pertama sampai jam kedua pada tanggal 25 Juli – 25 Agustus 2016.

### **C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi**

#### **1. Analisis Keterkaitan Program dan Pelaksanaanya**

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Praktikan melakukan langkah-langkah yang sudah di buat didalam RPP ketika pembelajaran di kelas berlangsung.

#### **2. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung dalam praktik mengajar terdapat beberapa faktor yaitu guru pembimbing, siswa, sarana dan prasarana, dan lingkungan sekolah. Di SMK Muhammadiyah 1 Sleman faktor pendukung yang paling menonjol adalah sarana dan prasarana karena praktikan mengajar kelas praktik untuk jurusan Multimedia dengan ruangan yang beradaa di lab. Sarana dan prasarana di ruang lab dirasa sudah cukup baik.

#### **3. Faktor Penghambat**

Selama kegiatan praktik belajar mengajar, faktor penghambat yang sering ditemui adalah :

- a. Ketika pelajaran terakhir di lab siswa kurang fokus dalam menerima pelajaran.
- b. Daya tangkap dari siswa ketika praktik berbeda-beda.
- c. Ada siswa yang rame ketika pelajaran berlangsung, dan kurang tertib di kelas.
- d. Ketika terjadi pemadaman listrik, kegiatan praktik di lab terganggu karena sekolah hanya mempunyai satu *Genset* yang digunakan untuk ruangan kantor saja.

Solusi untuk mengatasi hambatan PPL yang dilakukan antara lain :

- a. Memberikan *ice breaking* ketika pelajaran belum dimulai agar siswa tidak merasa jenuh.
- b. Berkeliling memeriksa meja praktik setiap siswa dan menanyakan apa yang dirasa sulit dalam kegiatan praktik kemudian memberikan penjelasan dengan bahasa yang berbeda-beda untuk setiap siswa.
- c. Memberikan teguran kepada siswa yang rame dan terus memantaunya ketika pelajaran sedang berlangsung.
- d. Ketika terjadi pemadaman listrik, praktik di lab diganti dengan pembahasan materi yang dirasa belum dimengerti oleh siswa.

### **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan ( PPL ) di SMK Muhammadiyah 1 Sleman, praktikan memperoleh banyak pengalaman yang bisa dapat disimpulkan yaitu :

1. Setelah melaksanakan kegiatan mengajar di SMK Muhammadiyah 1 Sleman, praktikan mendapatkan pengalaman tentang penguasaan kelas ketika jam pelajaran.
2. Memberikan pengalaman kepada praktikan tentang penyusunan administrasi guru sesuai dengan standar yang telah ditentukan.
3. Memberikan pengalaman tentang cara pembuatan RPP yang baik dan benar sesuai dengan silabus dan kurikulum yang berlaku di SMK Muhammadiyah 1 Sleman.
4. Kegiatan PPL menjadi tolak ukur kemampuan praktikan dalam mengajar siswa secara nyata .
5. Dalam kegiatan PPL praktikan menjadi tahu tentang keadaan nyata proses pembelajaran yang ada di sekolah.
6. Praktikan mengetahui bagaimana mengatasi siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda – beda.
7. Kegiatan PPL menjadi sarana untuk meningkatkan kompetensi praktikan sebelum diterjunkan ke dunia pendidikan setelah lulus nanti.

#### **B. Saran**

Demi mewujudkan pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dapat membawa hasil maksimal di masa yang akan datang, yang sekiranya mendapat perhatian sehubungan dengan pelaksanaan PPL yaitu :

1. Untuk Mahasiswa
  - a. Mahasiswa harus aktif dan hadir di sekolah setiap minggunya minimal 5 hari sehingga kegiatan yang ada di sekolah mahasiswa bisa mengikuti.
  - b. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dibahas agar siswa mudah mengerti.

- c. Menyusun administrasi guru sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan susunan harus lengkap sesuai dengan yang sudah ditentukan sekolah.
- d. Mengikuti semua kegiatan yang diadakan oleh sekolah tempat PPL.

## 2. Untuk Pihak Sekolah

- 1. Lahan parkir di sekolah harus diperluas karena banyak siswa yang parkir sembarangan dan ketika jam pulang siswa berdesakan untuk keluar dari tempat parkir.
- 2. Untuk yang berada dikelas perlu adanya perhatian yang lebih untuk fasilitas yang menunjang pembelajaran baik untuk LCD, laboratorium komputer, dan lainnya.
- 3. Meningkatkan hubungan kerjasama dengan UNY khususnya LPPMP melalui penerimaan mahasiswa PPL untuk jurusan selain terkait bisnis dan manajemen.
- 4. Untuk genset harus ditambah lagi karena jika terjadi pemadaman listrik lab komputer tidak bisa digunakan.

## 3. Untuk Pihak LPPMP

- a. Perlu adanya koordinasi antara LPPMP, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan pihak sekolah terutama guru pembimbing.
- b. Perlu adanya penjelasan dan penegasan sejak awal penerjunan PPL mengenai kegiatan PPL di sekolah terutama terkait jam mengajar mahasiswa.
- c. Perlu ditingkatkan pelayanan terhadap mahasiswa maupun pihak sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

*Buku Panduan PPL* tahun 2016. Universitas Negeri Yogyakarta.

Saputra, Rama. 2015. *Laporan PPL SMK YPKK 1 SLEMAN*. Universitas Negeri Yogyakarta.



# LAMPIRAN



FORMAT OBSERVASI  
KONDISI SEKOLAH

NPma.2

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Sleman      NAMA MHS. : Arief Budiaistana Putra  
ALAMAT SEKOLAH : Jln. Magelang KM 13, Panasan,      NOMOR MHS. : 13520241024  
Triharjo, Sleman  
FAK/JUR/PRODI : Teknik/ Pend. Teknik Elektronika/  
PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Kondisi sudah baik dengan dibangunnya pintu gerbang	
2	Potensi siswa	Potensi siswa dalam mendapatkan pekerjaan sangat tinggi karena sudah bekerja sama dengan beberapa perusahaan.	
3	Potensi guru	Guru sangat tegas ketika mendidik siswanya.	
4	Potensi karyawan	Karyawan membantu segala administrasi dan keperluan sekolah.	
5	Fasilitas KBM, media	Fasilitas sudah mendukung, terbukti dengan adanya proyektor untuk keperluan mengajar di kelas.	
6	Perpustakaan	Kurang bagus dalam tata letak buku.	
7	Laboratorium	Sudah memiliki kelengkapan sesuai dengan standar yang telah ditentukan.	
8	Bimbingan konseling	Memiliki ruang tersendiri untuk BK.	
9	Bimbingan belajar	Bimbingan belajar sudah dilaksanakan dalam program ekstra maupun les.	
10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Ekstrakurikuler pelaksanaanya hanya sebagian.	
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Osis di SMK Muhamadiyah sudah terbentuk namun belum memiliki ruangan yang khusus untuk osis.	

12	Organisasi dan fasilitas UKS	Uks sudah ada namun kurang terawat.	
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Sudah tertata dengan rapi dan baik.	
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	-	
15	Karya Ilmiah oleh Guru	-	
16	Koperasi siswa	Tidak ada koperasi sekolah, hanya ada kantin sekolah yang menyediakan makanan dan alat tulis.	
17	Tempat ibadah	Tempat ibadah masjid sangat memadai dengan ukuran yang cukup luas.	
18	Kesehatan lingkungan	Sudah baik, dan bersih hanya di lapangan masih banyak puing-puing bekas renovasi sekolah.	

Koordinator PPL Sekolah/Instansi

Arif Ranu Wicaksono, M.Kom

NBM. 1072185

Yogyakarta, 12 April 2016  
Mahasiswa,

Arief Budiaistana Putra

NIM : 13520241024



FORMAT OBSERVASI  
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN  
OBSERVASI PESERTA DIDIK

NPma.1

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : ARIEF BUDIAISTANA PUTRA PUKUL : 07.00 WIB  
NO. MAHASISWA : 13520241024 TEMPAT PRAKTIK : SMK Muhammadiyah 1 Sleman  
TGL. OBSERVASI : 22 APRIL 2016 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/ PT. ELKA/ PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Silabus	Silabus yang digunakan adalah KTSP.
	2. Satuan Pelajaran (SP)	KTSP.
	3 Rencana Pembelajaran (RP).	RPP yang dibuat sesuai yang ada di dalam silabus yang sudah disusun.
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Membuka pelajaran sudah baik disertai dengan berdoa terlebih dahulu.
	2. Penyajian materi	Penyajian materi menggunakan media proyektor agar memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.
	3. Metode pembelajaran	Metode pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang dicantumkan di RPP.
	4. Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa, namun terkadang ada siswa yang kurang mengerti karena terlalu cepat dalam menerangkan.
	5. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu sesuai dengan RPP.
	6. Gerak	Guru bergerak mengelilingi tempat duduk siswa dan menanyakan materi apa yang dirasa sulit.
	7. Cara memotivasi siswa	Cara memotivasi siswa dengan cara memberikan permainan yang mengasah otak dan permainan hiburan untuk mencairkan suasana kelas.
	8. Teknik bertanya	Teknik bertanya dengan memanggil siswa sesuai dengan absen dan menanyakan materi yang sedang dibahas.
	9. Teknik penguasaan kelas	Sudah baik, kelas kondusif dan terkondisikan.
	10. Penggunaan media	Penggunaan media sudah menggunakan powerpoint dan ms.word.

	11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil kerja praktik dan memberikan ulangan harian untuk mata pelajaran teori.
	12. Menutup pelajaran	Menutup pelajaran dengan berdoa bersama dan meriview materi yang sudah diajarkan.
<b>C</b>	<b>Perilaku siswa</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Siswa di dalam kelas cenderung tidak ramai dan fokus terhadap pelajaran.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Siswa di luar kelas cenderung ramai.

Guru Pembimbing

RIYANTO S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Yogyakarta, 22 April 2016

Pengamat,

ARIEF BUDIAISTANA PUTRA  
NIM. 13520241024





MATRIKS RENCANA PROGRAM KERJA PPL UNY  
TAHUN 2016

NAMA MAHASISWA  
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA  
GURU PEMBIMBING

: Arief Budiastana Putra  
: Smk Muhammadiyah 1 Sleman  
: Panasan Triharjo Sleman  
: Riyanto S.Kom

NIM : 13504241024  
FAKULTAS : Teknik  
PRODI : Pend. Teknik Informatika  
DPL Pamong : Dr. Sri Waluyanti, M. Pd

No.	Program/Kegiatan PPL		Jumlah Jam Per Minggu								Jumlah jam
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
1	Pembuatan Program PPL										R
	a. Observasi	R	4								4
	b. Penyusunan Matriks	R	3			3					6
2	Kegiatan Mengajar Terbimbing										
	a. Pembuatan RPP Desain Grafis	R	3	3	3	3	3	3	3	3	24
	b. Konsultasi Dengan Guru Pembimbing	R	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	12
	c. Persiapan Materi Dan Media Pembelajaran Desain Grafis	R	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	36
	d. Pelaksanaan Pembelajaran Terbimbing	R	4	4	4	4	8	8	8	8	48
	e. Ice Breaking Dalam Pembelajaran	R	1	1	1	1	1	1	1		7
3	Kegiatan Non Mengajar										
	a. Penataan konsep perpustakaan	R	2	2	2	2	2	2	2	2	16
	b. Perawatan Ruang perpustakaan	R	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	12
	c. Pembuatan data jumlah buku perpustakaan	R	5	5	5		5		5	5	30
	d. Penyusunan Laporan	R		4	4	4	4	4	4	4	28
4	Kegiatan Sekolah										
	a. Ismuba (Islam Muhamadiyah Bahasa Arab)	R	8	8	8	8					32
	b. Upacara Senin Pagi	R	1	1	1	1	1	1	1	1	8
	JUMLAH JAM	R	38.5	35.5	35.5	33.5	31.5	26.5	31.5	30.5	263

Mengetahui/Menyetujui ,



DPL PPL

Dr. Sri Waluyanti, M.Pd  
NIP. 1958121819986032001

Guru Pembimbing

Riyanto, S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Mahasiswa PPL

Arief Budiastana Putra  
NIM. 13520240124





MATRIKS PELAKSANAAN PROGRAM KERJA PPL UNY  
TAHUN 2016

NAMA MAHASISWA  
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA  
GURU PEMBIMBING

: Arief Budiaistana Putra  
: Smk Muhamadiyah 1 Sleman  
: Panasan Triharjo sleman  
: Riyanto S.Kom

NIM  
FAKULTAS  
PRODI  
DPL Pamong

: 13504241024  
: Teknik  
: Pend. Teknik Informatika  
: Dr. Sri Waluyanti, M.Pd

No.	Program/Kegiatan PPL		Jumlah Jam per Minggu								Jumlah jam	
			Pra	I	II	III	IV	V	VI	VII		VIII
1	Pembuatan Program PPL											4
	a. Observasi	P	4									
	b. Penyusunan Matriks	P		3			3					6
2	Kegiatan Mengajar Terbimbing											
	a. Pembuatan RPP	P		3	3	3	3	3	3	3		21
	b. Konsultasi Dengan Guru Pembimbing	P				1.5		1.5	1.5			4.5
	c. Persiapan Materi Dan Media Pembelajaran	P		3	3	3	3	3	3	3		21
	d. Pelaksanaan Pembelajaran Terbimbing	P		4	4	4	4	8	8	8		40
	e. Ice Breaking dalam Pembelajaran	P		1	1	1	1	1	1	1		7
3	Kegiatan Non Mengajar											
	a. Penataan konsep perpustakaan	P	2	2	2	2	2	2	2	4		18
	d. Perawatan Ruang perpustakaan	P	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5		12
	e. Pembuatan data jumlah buku perpustakaan	P	6	6	6	6	6	6	6	6		48
	f. Penyusunan Laporan	P						9	9	9	9	36
4	Kegiatan Sekolah											
	a. Ismuba (Islam Muhamadiyah Bahasa Arab)	P	8	8	8	8						32
	b. Upacara Senin Pagi	P	1	1	1	1		1	1		1	7
	JUMLAH JAM	P	22.5	32.5	29.5	31	23.5	36	36	35.5	10	256.5



Mengetahui/Menyetujui ,

DPL PPL

Dr. Sri Waluyanti, M.Pd  
NIP. 1958121819986032001

Guru Pembimbing

Riyanto, S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Mahasiswa PPL

Arief Budiaistana Putra  
NIM. 13520240124





Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN

ALAMAT SEKOLAH : Dusun Panasan Triharjo Sleman Yogyakarta

GURU PEMBIMBING : Riyanto, S.Kom

NAMA MAHASISWA : ARIEF BUDIAISTANA PUTRA

NO. MAHASISWA : 13520241024

FAK/JUR/PRODI : Teknik/P. Teknik Elektronika/ Pend. Teknik Informatika

DOSEN PEMBIMBING : Dr. Sri Waluyati, M.Pd

No.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Minggu, 17 Juli 2016	1. Pembuatan RPP, penyusunan matrik, persiapan Materi.	1. Menyiapkan kembali RPP yang sudah disesuaikan dengan silabus untuk dikonfirmasi kepada guru pembimbing disekolah 2. Menyusun matrik untuk kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.	1. Modul yang akan digunakan dalam pembelajaran. 2. Penyesuaian jam di matrik.	1. Meminta penjelasan dari guru pembimbing disekolah 2. Jam harus memenuhi standar minimal yaitu 250 jam.
2.	Senin, 18 Juli 2016	1. Mengikuti upacara bendera.	1. Lebih bisa menerapkan budi pekerti dengan acara mengikuti upacara bendera	1. Siswa masih kurang dalam hal menghargai petugas upacara, ketika upacara masih saja ada	1. Menegur siswa yang rame ketika upacara berlangsung, dan mencatat siapa saja yang

		<ol style="list-style-type: none"><li>2. Membersihkan perpustakaan yang dijadikan sebagai bescamp mahasiswa PPL.</li><li>3. Breafing di kantor guru sebelum pelaksanaan belajar mengajar di mulai</li><li>4. Rapat Internal kelompok untuk menentukan konsep yang akan digunakan dalam membenahi perpustakaan.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Perpustakaan terlihat lebih rapi dan terlihat lebih bersih, rapi dan nyaman ketika di pakai.</li><li>3. Breafing dipimpin oleh bapak kepala sekolah membahas tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dan evaluasi pembelajaran di kelas.</li><li>4. Akan dilakukan pembukuan terebih dahulu kemudian data-data yang sudah di buat akan digunakan sebagai dokumen perpustakaan.</li></ol>	<p>yang gaduh dibelakang kemudian menertawakan ketika petugas melakukan kesalahan dan petugas upacara masih belum kompak dan banyak melakukan kesalahan.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Penerangan dalam ruangan masih kurang sehingga proses pembukuan terganggu.</li><li>3. Breafing hanya dilaksanakan beberapa menit saja, dirasa sangat kurang karena banyak guru belum jelas.</li><li>4. Buku yang ada di perpustakaan kotor dan banyak buku yang tidak memiliki referensi.</li></ol>	<p>membuat kegaduhan agar selesai upacara bisa diberikan peringatan.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Ruangan harus ada sirkulasi penerangan dengan penempatan jendela dengan benar dan pas, sehingga cahaya yang masuk ke ruangan juga tercukupi.</li><li>3. Waktu breafing mungkin diperlama sedikit agar guru jelas dengan apa yang disampaikan.</li><li>4. Harus ada perawatan buku paling tidak setiap minggunya harus di cek , agar buku tidak berdebu dan sobek-sobek.</li></ol>
3.	Selasa, 19 Juli 2016	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembukuan buku perpustakaan dan membersihkan barang-barang yang tidak digunakan lagi di perpustakaan.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Buku yang di data untuk yang pertama adalah buku keagamaan yaitu dari kelas 10 sampai dengan kelas 12.</li></ol>		

		2. Mendesain baner untuk pembukuan.	2. Baner pembukuan akan dibuat dengan ukuran 1 m x 50 cm.		
4.	Rabu , 20 Juli 2016	1. Pendampingan KBM XII MM  2. Pendampingan KBM XI MM  3. Pembukuan Perpustakaan	1. Memberikan dan mendampingi siswa tentang mater 3D.  2. Memberikan pendampingan tentng materi 2D.  3. Melanjutkan mendata buku yang belum terdata.		
5.	Kamis, 21 Juli 2016	1. Piket perpus  2. Mendampingi KBM XMM2  3. Mendampingi KBM XMM1	1. Menyapu lantai dan mengelompokn buku yang akan di data sesuai dengan jenisnya. 2. Mendampingi dan memberikan mmodul untuk praktek selanjutnya mata pelajaran Desain Grafis. 3. Mendampingi dan memberikan mmodul untuk praktek selanjutnya mata pelajaran Desain Grafis.		

6.	Jum'at, 22 Juli 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bimbingan dengan guru pembimbing mengenai penyusunan RPP dan administrasi guru.</li> <li>2. Mendata buku perpustakaan yang belum di data.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendapat pengarahan mengenai materi ajar minggu depan dan bagaimana menyusun administrasi guru.</li> <li>2. Buku yang berhasil di data ada 80 buku.</li> </ol>		
7.	Senin, 25 Juli 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengikuti upacara bendera.</li> <li>2. Mengikuti Breafing untuk pendampingan kegiatan ISMUBA</li> <li>3. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1</li> <li>4. Mendata buku perpustakaan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara dilaksanakan di lapangan sekolah yang berada di tengah.</li> <li>2. Breafing menjelaskan waktu yang digunakan untuk pendampingan ISMUBA.</li> <li>3. Mendata siswa yang bisa al qur'an dan yang masih iqro.</li> <li>4. Buku yang berhasil di data ada sekitar 50 buku.</li> </ol>		
8.	Selasa, 26 Juli 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1</li> <li>2. Mendata buku perpustakaan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulai mengecek siswa satu persatu untuk membaca iqro dan Juz Ama.</li> <li>2. Buku yang berhasil di data ada 100 buku dari berbagai jenis buku yang ada.</li> </ol>		
9.	Rabu, 27 Juli 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mulai maju satu per satu unuk mengaji iqro dan Juz Ama.</li> </ol>		

		2. Mendampingi KBM kelas X MM2 3. Mendata buku perpustakaan.	2. Mendampingi mata pelajaran SKOM. 3. Buku yang berhasil di data ada 100 buku dengan bermacam-macam jenis buku.		
10.	Kamis, 28 Juli 2016	1. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1 2. Mendampingi KBM kelas X MM2 3. Mendampingi KBM kelas X MM1 4. Mendata buku perpustakaan.	1. Siswa mulai maju satu per satu unuk mengaji iqro dan Juz Ama. 2. Mendampingi mata pelajaran Desain Grafis. 3. Mendampingi mata pelajaran Desain Grafis. 4. Buku yang berhasil di data ada 100 buku dengan bermacam-macam jenis buku.		
11.	Jum'at, 29 Juli 2016	<b>SAKIT</b>	Alasannya adalah sakit panas dan pusing.		
12.	Senin, 1 Agustus 2016	1. Upacara bendera 2. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1	1. Lebih bisa menerapkan budi pekerti dengan acara mengikuti upacara bendera dan petugas upacara sudah lebih bagus dari sebelumnya		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Bimbingan dengan guru pembimbing.</li> <li>4. Mendata buku perpustakaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa melanjutkan membaca iqro dan hafalan juz Ama.</li> <li>3. Konsultasi mengenai bahan ajar untuk hari kamis</li> <li>4. Buku yang berhasil di data ada 100 buku dengan bermacam-macam jenis buku.</li> </ul>		
13.	Selasa, 2 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1</li> <li>2. Menyiapkan bahan ajar</li> <li>3. Mendata buku perpustakaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melanjutkan membaca iqro dan hafalan untuk doa iftitah.</li> <li>2. Menyiapkan modul untuk hari rabu.</li> <li>3. Buku yang berhasil di data ada 60 buku dengan bermacam-macam jenis buku.</li> </ul>		
14.	Rabu, 3 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1</li> <li>2. Mendampingi KBM di XI MM1</li> <li>3. Mendata Buku Perpustakaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melanjutkan hafalan doa iftitah dan belajar berwudlu yang benar.</li> <li>2. Mendampingi mata pelajaran 2D.</li> <li>3. Buku yang berhasil di data ada 90 buku.</li> </ul>		

15.	Kamis, 4 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1</li> <li>2. Mendampingi KBM di Kelas XMM2</li> <li>3. Mendampingi KBM di Kelas XMM1</li> <li>4. Mendata buku perustakaan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melanjutkan hafalan doa iftitah dan bacaan wudlu.</li> <li>2. Menjelaskan dan mendampingi praktik Desain Grafis.</li> <li>3. Menjelaskan dan mendampingi praktik Desain Grafis.</li> <li>4. Buku yang berhasil di data ada 40 buku.</li> </ol>		
16.	Jum'at, 5 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1</li> <li>2. Mendata buku perpustakaan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menghafal doa ruku dan i'tidal</li> <li>2. Buku yang di data ada 50 buku.</li> </ol>		
17.	Senin, 8 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara Bendera</li> <li>2. Mendampingi ISMUBA Kelas XMM 1</li> <li>3. Mendata Buku Perustakaan dan mebersihkan buku-buku perpustakaan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa masih cenderung ramai dan jika ada kesalahan dari petugas siswa cenderung menertwakannya.</li> <li>2. Melanjutkan hafalan juz ama dan menghafal bacaan shalat.</li> <li>3. Buku yang berhasil di data ada 80 buku.</li> </ol>		
18.	Selasa, 9 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA Kelas XMM 1</li> <li>2. Mendata Buku Perpustakaan dan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melanjutkan membaca iqro dan membaca surat iftitah</li> <li>2. Buku yang berhasil di data ada sekitar 100 buku, buku-buku yang tidak terpakai dipisahkan.</li> </ol>		

		mebersihkan buku-buku perpustakaan.			
19.	Rabu, 10 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA Kelas XMM 1</li> <li>2. Mengisi mata pelajaran 2D kelas XI MM</li> <li>3. Mengisi Mata pelajaran XMM 1 mata pelajaran SKOM</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menghafal bacaan i'tidal dan sujud, membaca iqro, dan hafalan juz ama</li> <li>2. Materi yang diajarkan adalah tentang dasar-dasar animasi 2D.</li> <li>3. Materi yang diajarkan adalah tentang komponen-komponen komputer.</li> </ol>		
20.	Kamis, 11 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA kelas XMM 1</li> <li>2. Mengisi mata pelajaran Desain Grafis kelas XMM 2</li> <li>3. Mengisi mata pelajaran Desain Grafis Kelas XMM1</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa setor hafalan juz ama dan bacaan wudlu.</li> <li>2. Materi yang diajarkan adalah editing sebuah objek dalam aplikasi corelDraw.</li> <li>3. Materi yang diajarkan mengedit objek dalam corelDraw sesuai dengan modul yang digunakan.</li> </ol>		
21.	Jum'at , 12 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA kelas XMM 1</li> <li>2. Mendata buku perpustakaan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menghafal bacaan tahiyat akhir dan sebagian siswa membaca iqro.</li> <li>2. Buku yang berhasil di data sekitar 30 buku.</li> </ol>		



22.	Senin, 15 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara Bendera</li> <li>2. Mendampingi ISMUBA kelas XMM1</li> <li>3. Mendata buku perpustakaan.</li> <li>4. Piket di perpustakaan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara berjalan dengan lancar, siswa mulai kondusif dan petugas upacara pun sudah baik melaksanakan tugasnya.</li> <li>2. Siswa melanjutkan membaca iqro dan menghafal bacaan surat pendek di juz ama</li> <li>3. Buku yang berhasil didata ada sekitar 100 buku, dan menempatkan buku di rak buku sesuai dengan jenisnya.</li> <li>4. Membersihkan lantai perpus.</li> </ol>		
23.	Selasa, 16 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA kelas XMM 1</li> <li>2. Membantu mempersiapkan lomba hut RI ke 71</li> <li>3. Mendata buku perpustakaan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melanjutkan menghafal bacaan surat pendek dan membaca iqro.</li> <li>2. Membuat garis lapangan untuk futsal, senam</li> <li>3. Buku yang berhasil di data ada 80 buku.</li> </ol>		
24	Rabu, 17 Agustus 2016	LIBUR			
25.	Kamis, 18 Agustus 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA kelas XMM 1</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta untuk maju satu persatu menghafal bacaan shalat dari awal sampai akhir.</li> </ol>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Mengisi mata pelajaran Desain grafis di kelas XMM 2</li> <li>3. Presentasi progress proyek perpustakaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Materi yang diajarkan adalah memcah, melengkungkan dan memodifikasi sebuah objek dasar dalam corelDraw.</li> <li>3. Data yang sudah direkap terdapat kurang lebih 2000 buku yang ada diperpustakaan, pihak sekolah meminta dibuatkan baner alur pendaftaran dan peta perpustakaan, penamaan lokasi buku juga harus diperbaharui, buku pinjam buku harus diganti dengan yang baru.</li> </ul>		
26.	Jum'at, 19 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi ISMUBA kelas XMM 1</li> <li>2. Mendesaign baner yang dipesan oleh pihak sekolah</li> <li>3. Piket perpustakaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa praktik wudlu di masjid untuk persiapan menghadapi ujian ISMUBA</li> <li>2. Baner alur pendaftaran akan dibuat dengan ukuran 100 cm x 40 cm dengan warna dasar biru tua.</li> <li>3. Membersihkan debu-debu yang ada di rak-rak buku perpustakaan.</li> </ul>		
27.	Senin, 22 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara bendera</li> <li>2. Mendampingi ISMUBA kelas XMM 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara bendera berjalan dengan lancar dan petugas upacara melaksanakan tugasnya dengan baik.</li> </ul>		

		3. Mendesain baner perpustakaan.	2. Siswa praktik shalat di masjid lengkap dengan bacaannya dari awal sampai akhir. 3. Finishing baner alur pendaftaran perpustakaan.		
28.	Selasa, 23 Agustus 2016	1. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1 2. Menyiapkan bahan ajar 3. Mendesain baner perpustakaan.	1. Siswa praktik shalat di masjid dan kemudian di tes satu persatu bacaan dan gerakan shalat. 2. Menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan modul yang digunakan. 3. Baner yang di design adalah baner kata kata motivasi yang akan ditempel di beberapa tempat ruangan perpustakaan.		
29.	Rabu, 24 Agustus 2016	1. Mendampingi ISMUBA Kelas XMM 1 2. Mengisi mata pelajaran 2D kelas XI MM 3. Mengisi Mata pelajaran XMM 1 mata pelajaran SKOM	1. Siswa melaksanakan ujian ISMUBA diantaranya adalah shalat, wudlu, dan hafalan. 2. Siswa membuat masking pada objek 2D. 3. Siswa mencatat berbagai macam komponen yang ada di komputer.		
30.	Kamis, 25 Agustus 2016	1. Mendampingi ISMUBA di Kelas XMM 1	1. Bagi siswa yang belum tuntas dalam ujian ISMUBA, melaksanakan remidi ujian ISMUBA.		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Mendampingi KBM kelas X MM2</li> <li>3. Mendampingi KBM kelas X MM1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa mempraktikan fungsi windows Docker Transformation diantaranya adalah mentransformasi objek, mengubah posisi objek, merotasi objek.</li> <li>3. Siswa mempraktikan fungsi windows Docker Transformation diantaranya adalah mentransformasi objek, mengubah posisi objek, merotasi objek.</li> </ul>		
31.	Jum'at, 26 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Piket perpustakaan</li> <li>2. Mendesign baner perpustakaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membersihkan lantai perpustakaan, dan mebersihkan buku-buku yang sudah tidak terpakai.</li> <li>2. Finishing baner perpustakaan.</li> </ul>		
32.	Senin, 29 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara bendera</li> <li>2. Mendesain baner perpustakaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara berjalan dengan baik, dan lancar, petugas sudah melaksanakan tugasnya dengan baik.</li> <li>2. Finishing baner perpustakaan untuk dipajang di perpustakaan.</li> </ul>		
33.	Selasa, 30 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Bimbingan dengan guru pembimbing.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk administrasi guru dilengkapi dengan silabus dan jadwal sekolahan.</li> </ul>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Membersihkan perpustakaan.</li> <li>3. Menyiapkan bahan ajar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Menyapu dan membersihkan buku-buku yang berdebu.</li> <li>3. Menyiapkan dan mempelajari modeul yang akan digunakan untuk praktik.</li> </ul>		
34.	Rabu, 31 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat laporan PPL</li> <li>2. Membuat matrik plaksanaan PPL.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat laporan PPL untuk BAB 2.</li> <li>2. Matrik pelaksanaan dibuat sesuai dengan jam sudah dilaksanakan.</li> </ul>		
35.	Kamis, 1 Spetember 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi KBM kelas X MM2</li> <li>2. Mendampingi KBM kelas X MM1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mengatur posisi objek, grouping, konversi objek ke kurva di corelDraw, Membuat Logo Djisamsoe.</li> </ul>		
36.	Jum'at, 2 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Piket perpustakaan</li> <li>2. Mendesign baner perpustakaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membersihkan lantai perpustakaan, dan mebersihkan buku-buku yang sudah tidak terpakai.</li> <li>2. Finishing baner perpustakaan.</li> </ul>		
37.	Senin, 5 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara bendera</li> <li>2. Mendesaign baner perpustakaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Upacara berjalan dengan baik, dan lancar, petugas sudah melaksanakan tugasnya dengan baik.</li> </ul>		

			2. Finishing baner perpustakaan yang sudah di revisi.		
38.	Selasa, 6 September 2016	1. Bimbingan dengan guru pembimbing. 2. Menyiapkan bahan ajar dan materi. 3. Rapat kelompok.	1. Memberikan buku penilaian kepada guru pembimbing dan mengoreksi administrasi guru yang telah dibuat. 2. Materi yang akan disampaikan akan diambil dari modul yang sudah digunakan dalam praktik. 3. Rapat menentukan kapan penarikan di SMK Muh 1 Sleman.		
39.	Rabu, 7 September 2016	1. Membuat laporan PPL	1. Membuat laporan PPL untuk BAB 3.		
40.	Kamis, 8 September 2016	1. Mendampingi KBM kelas X MM2 2. Mendampingi KBM kelas X MM1	1. Membuat logo sariwangi dan logo STAIN Purwokerto, membuat distorsi objek, contour, dan effect bayangan.		
41.	Jum'at, 9 September 2016	1. Membersihkan perpustakaan. 2. Membuat laporan.	1. Membersihkan lantai dan membersihkan rak-rak buku yang masih dipenuhi oleh debu. 2. Membuat laporan PPL untuk lampiran yang belum lengkap.		

42.	Senin, 12 September 2016	<b>LIBUR</b>	<b>HARI RAYA IDUL ADHA</b>		
43.	Selasa, 13 September 2016	<b>LIBUR</b>	<b>HARI TASYRIK</b>		
44.	Rabu, 14 September 2016	<b>LIBUR</b>	<b>HARI TASYRIK</b>		
45.	Kamis, 15 September 2016	<b>LIBUR</b>	<b>HARI TASYRIK</b>		

Sleman, 15 September 2016

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan,

Guru Pembimbing,

Yang Membuat,

Dr. Sri Waluyati, M.Pd

NIP. 1958121819986032001

Riyanto, S.Kom

NBM. 1203 81112 1128590

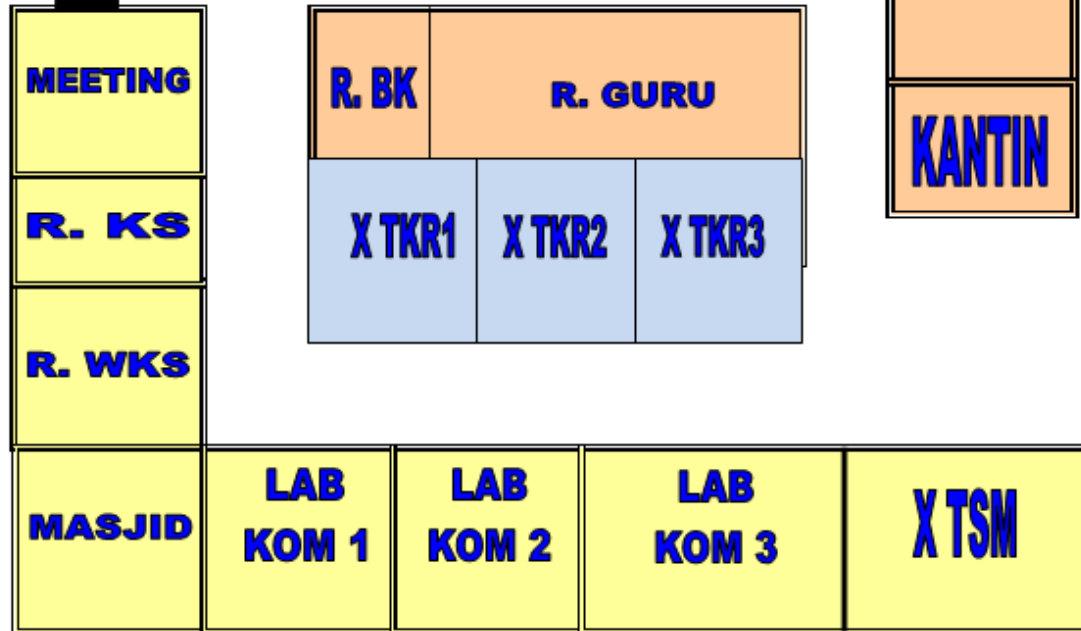
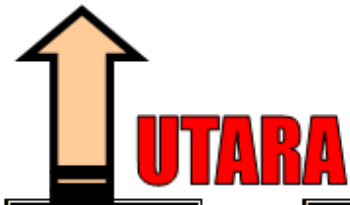
Arief Budiaistana Putra

NIM. 13520241024





**RUANG KELAS**  
**SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN**  
**"TP. 2016 / 2017"**



XI TKR 1	XI TKR 2	<b>LAB. IPA</b>	
XI TKR 3	XII TKR 1	XII TKR 2	XII MM

X MM 1	X MM 2
XI MM 1	XI MM 2

















R.PERPUSTAKAAN

# KALENDER PENDIDIKAN SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN

## TAHUN PELAJARAN 2016/2017

JULI 2016							AGUSTUS 2016					SEPTEMBER 2016					OKTOBER 2016										
AHAD		3	10	17	24	31		7	14	21	28		4	11	18	25		2	9	16	23	30					
SENIN		4	11	18	25		1	8	15	22	29			5	12	19	26		3	10	17	24	31				
SELASA		5	12	19	26		2	9	16	23	30			6	13	20	27			4	11	18	25				
RABU		6	13	20	27		3	10	17	24	31			7	14	21	28			5	12	19	26				
KAMIS		7	14	21	28		4	11	18	25			1	8	15	22	29			6	13	20	27				
JUMAT	1	8	15	22	29		5	12	19	26			2	9	16	23	30			7	14	21	28				
SABTU	2	9	16	23	30		6	13	20	27			3	10	17	24			1	8	15	22	29				
NOVEMBER 2016							DESEMBER 2016					JANUARI 2017					FEBRUARI 2017										
AHAD		6	13	20	27			4	11	18	25		1	8	15	22	29		5	12	19	26					
SENIN		7	14	21	28			5	12	19	26		2	9	16	23	30			6	13	20	27				
SELASA	1	8	15	22	29			6	13	20	27		3	10	17	24	31			7	14	21	28				
RABU	2	9	16	23	30			7	14	21	28		4	11	18	25			1	8	15	22					
KAMIS	3	10	17	24			1	8	15	22	29		5	12	19	26			2	9	16	23					
JUMAT	4	11	18	25			2	9	16	23	30		6	13	20	27			3	10	17	24					
SABTU	5	12	19	26			3	10	1	24	31		7	14	21	28			4	11	18	25					
MARET 2017							APRIL 2017					MEI 2017					JUNI 2017										
AHAD		5	12	19	26			2	9	16	23	30		1	8	15	22	29		4	11	18	25				
SENIN		6	13	20	27			3	10	17	24			2	9	16	23	30		5	12	19	26				
SELASA		7	14	21	28			4	11	18	25			3	10	17	24	31		6	13	20	27				
RABU	1	8	15	22	29			5	12	19	26			4	11	18	25			7	14	21	28				
KAMIS	2	9	16	23	30			6	13	20	27			5	12	19	26			1	8	15	22	29			
JUMAT	3	10	17	24	31			7	14	21	28			6	13	20	27			2	9	16	23	30			
SABTU	4	11	18	25			1	8	15	22	29			7	14	21	28			3	10	17	24				
JULI 2017																											
AHAD		2	9	16	23	30																					
SENIN		3	10	17	24	31																					
SELASA		4	11	18	25																						
RABU		5	12	19	26																						
KAMIS		6	13	20	27																						
JUMAT		7	14	21	28																						
SABTU	1	8	15	22	29																						
								UAS/UKK							Hari-hari Pertama Masuk Sekolah							UN SMA/SMK/SLB (Utama)					
								Porsenitas							Libur Ramadhan (ditentukan kemudian sesusi Kep. Menag)							UN SMA/SMK/SLB (Susulan)					
								Penerimaan LHB							Libur Idul Fitri (ditentukan kemudian sesusi Kep. Menag)							Ujian sekolah SMA/SMK/SL					
								Hardiknas							Libur Khusus (Hari Guru Nas)							Milad Muh ke 107					
								Libur Umum							Libur Semester												

-  UAS/UKK
  Porsenitas
  Penerimaan LHB
-  Hardiknas
  Libur Umum
-  Hari-hari Pertama Masuk Sekolah
  Libur Ramadhan (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
  Libur Idul Fitri (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
  Libur Khusus (Hari Guru Nas)
  Libur Semester
-  UN SMA/SMK/SLB (Utama)
  UN SMA/SMK/SLB (Susulan)
  Ujian sekolah SMA/SMK/SLB
  Milad Muh ke 107

**KETERANGAN : KALENDER SMA/SMK/SMALB**

1	1 s.d. 9 Juli 2016	: Libur Kenaikan kelas
2	6 dan 7 Juli 2016	: Hari Besar Idul Fitri 1437 H
3	11 s.d. 16 Juli 2016	: Hari libur Idul Fitri 1437 H Tahun 2016
4	18 s.d. 20 Juli 2016	: Hari-hari pertama masuk sekolah
5	17 Agustus 2016	: HUT Kemerdekaan Republik Indonesia
6	10 September 2016	: Milad Muhammadiyah ke 107
7	12 September 2016	: Hari Besar Idul Adha 1437 H
8	13, 14, 15 September 2016	: Libur Khusus Hari tasyrik 1437H
9	26 september - 1 Oktober 2016	: UTS Semester Gasal
10	2 Oktober 2016	: Tahun Baru Hijjriyah 1438 H
11	3 - 8 Oktober 2016	: Ulangan Tengah Semester Gasal
12	25 November 2016	: Hari Guru Nasional
13	28 November 2016	: UAS Semester Gasal ISMUBA
14	1 s.d. 8 Desember 2016	: Ulangan Akhir Semester
15	12 Desember 2016	: Maulid Nabi Muhammad SAW 1438 H
16	14 s.d. 16 Desember 2016	: Porsenitas
17	17 Desember 2016	: Penerimaan Laporan Hasil Belajar (LHB)
18	19 s.d. 31 Des 2016	: Libur Semester Gasal
19	25 Desember 2016	: Hari Natal 2016
20	1 Januari 2017	: Tahun Baru 2017
21	6-11 Maret 2017	: UTS Semester Genap
22	16 s.d. 28 Maret 2017	: Ujian Sekolah
23	3 s.d. 6, April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Utama) untuk PBT
24	3 s.d. 6, dan 10 s.d. 11 April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Utama) untuk CBT
25	10 s.d. 13 April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Susulan) untuk PBT
26	17 s.d. 20, dan 24 s.d. 25 April 2017	: UN SMA/SMK/SMALB (Susulan) untuk CBT
27	1 Mei 2017	: Libur Hari Buruh Nasional tahun 2017

28	2 Mei 2017	: Hari Pendidikan Nasional tahun 2017
29	15 Mei 2017	: Hari Jadi Kab. Sleman
30	1 s.d. 8 Juni 2017	: Ulangan Kenaikan Kelas
31	17 Juni 2017	: Penerimaan Laporan Hasil Belajar (Kenaikan Kelas)
32	19 Juni s.d. 15 Juli 2017	: Libur Idul Fitri dan Libur Kenaikan Kelas

—

—

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN  
MATA PELAJARAN : Desain Grafis  
KELAS/SEMESTER : X/1  
STANDAR KOMPETENSI : Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor  
KODE KOMPETENSI :  
ALOKASI WAKTU :56 X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJAR AN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKA N KARAKTER BANGSA	KKM	PENILAIA N	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJA R
							TM	PS	PI	
1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor	<ul style="list-style-type: none"><li>Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li><li>Menunjukkan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector</li><li>Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor</li><li>Menjelaskan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis vektor</li><li>Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Pengenalan grafis berbasis vektor</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mencari informasi tentang pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li><li>Mencari informasi tentang pengertian grafis berbasis vector</li><li>Menyebutkan macam-macam program grafis berbasis vector</li><li>Mendiskusikan kelebihan dan kekurangan grafis berbasis vector</li><li>Menjelaskan grafis berbasis vector</li><li>Mengaktifkan program grafis berbasis vector</li><li>Mengidentifikasi lembar kerja program berbasis vector</li><li>Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector</li><li>Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>kerja keras</li><li>Kreatif</li><li>Rasa ingin tahu</li><li>Religius</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>75</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tertulis</li><li>Lisan</li><li>Hasil karya</li></ul>	4	4(12)		<ul style="list-style-type: none"><li>Interne t</li><li>SKN Multime dia &amp; Audio Visual 2004</li></ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJAR AN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKA N KARAKTER BANGSA	KKM	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mengidentifikasi sistem pewarnaan pada program grafis vektor</li><li>▪ Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mendiskusikan fungsi menu dan ikon</li><li>▪ Menunjukkan menu dan ikon</li><li>▪ Menjelaskan sistem pewarnaan pada program grafis vector</li><li>▪ Mendemonstrasikan cara menampilkan dan menyembunyikan menu dan ikon</li></ul>							
2. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru pada program grafis vektor</li><li>▪ Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk</li><li>▪ Menggunakan menu dan ikon untuk mengolah gambar</li><li>▪ Memodifikasi pewarnaan pada grafis basis vektor</li><li>▪ Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks</li><li>▪ Memodifikasi objek gambar pada grafis basis vektor</li><li>▪ Mendemonstrasikan pemberian efek khusus pada grafis basis vektor</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pembuatan grafis berbasis vektor</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Menyebutkan macam-macam program grafis berbasis vektor dan grafis berbasis bitmap</li><li>▪ mempraktikkan cara mengatur ukuran halaman</li><li>▪ Mempraktikkan cara mengubah warna halaman</li><li>▪ Mempraktikkan cara menyimpan dokumen</li><li>▪ Mempraktikkan cara menutup dokumen</li><li>▪ Mempraktikkan cara membuat garis</li><li>▪ Mempraktikkan cara membuat bentuk</li><li>▪ Mengimport gambar</li><li>▪ Mengunci gambar</li><li>▪ Mempraktikkan cara menggambar ulang</li><li>▪ Membuka gambar terkunci dan menghapus gambar</li><li>▪ Menggrupkan objek gambar</li><li>▪ Mengcopy objek gambar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ kerja keras</li><li>▪ Kreatif</li><li>▪ Rasa ingin tahu</li><li>▪ Religius</li><li>▪</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 75</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ujian lisan</li><li>▪ Hasil karya</li><li>▪ tertulis</li></ul>	4	4(12)	-	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Internet</li><li>▪ SKN Multimedia &amp; Audio Visual 2004</li></ul>



KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJAR AN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKA N KARAKTER BANGSA	KKM	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
			<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mengidentifikasi pewarnaan pada program grafis vektor</li><li>▪ mempraktikkan cara memberikan warna pada garis</li><li>▪ mempraktikkan cara memberikan warna pada bentuk</li><li>▪ mempraktikkan cara mengatur ukuran teks</li><li>▪ mempraktikkan cara mengubah jenis dan warna teks</li><li>▪ Menggabungkan objek</li><li>▪ Memenggal objek gambar</li><li>▪ mempraktikkan cara memberikan efek sederhana pada grafis</li><li>▪ mempraktikkan cara memberikan efek lanjutan pada grafis</li></ul>							
3. Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Membuat beberapa kreasi grafis</li><li>▪ Membuat sebuah karya fotografi</li><li>▪ Mengekspor gambar menjadi transparan pada grafis vektor</li><li>▪ Membuat banner web</li><li>▪ Membuat poster</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kreasi Grafis berbasis vektor</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Melakukan observasi ekstrakurikler di sekolah untuk membuat brosur</li><li>▪ Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman</li><li>▪ Mengatur jenis, warna dan ukuran teks</li><li>▪ Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi garis dan bentuk</li><li>▪ Mengatur pewarnaan pada grafis</li><li>▪ Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis basis vektor</li><li>▪ Melakukan pencetakan dan/atau penampilan (publish) grafis</li><li>▪ Melakukan observasi dan pemotretan di lingkungan sekolah atau tempat rekreasi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ kerja keras</li><li>▪ Kreatif</li><li>▪ Rasa ingin tahu</li><li>▪ Religius</li><li>▪</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 75</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ujian lisan</li><li>▪ Hasil karya</li><li>▪ tertulis)</li></ul>	4	4(12)	-	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Internet</li><li>▪ SKN Multimedia &amp; Audio Visual 2004</li></ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJAR AN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKA N KARAKTER BANGSA	KKM	PENILAIA N	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJA R
							TM	PS	PI	
			<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman</li><li>▪ Mengatur jenis, warna dan ukuran teks</li><li>▪ Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis</li><li>▪ Melakukan pencetakan dan/atau penampilan (publish) grafis</li><li>▪ mempraktikkan cara mengekspor gambar menjadi gambar transparan</li><li>▪ Melakukan pemotretan gedung sekolah</li><li>▪ Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman</li><li>▪ Mengatur jenis, warna dan ukuran teks</li><li>▪ Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi garis dan bentuk</li><li>▪ Mengatur pewarnaan pada grafis</li><li>▪ Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis</li><li>▪ Melakukan pencetakan dan/atau penampilan (publish) grafis</li></ul>							

NAMA SEKOLAH  
MATA PELAJARAN  
KELAS/SEMESTER  
STANDAR KOMPETENSI  
KODE KOMPETENSI  
ALOKASI WAKTU

: SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN  
: Desain Grafis  
: X/II  
: Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis bitmap  
:  
:52 X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA	KKM	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis bitmap	<ul style="list-style-type: none"><li>Menunjukkan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li><li>Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis berbasis bitmap</li><li>Menjelaskan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis bitmap</li><li>Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis bitmap</li><li>Mengidentifikasi sistem pewarnaan pada program grafis bitmap</li><li>Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Pengenalan grafis berbasis bitmap</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Menyebutkan macam-macam program grafis berbasis vektor dan grafis berbasis bitmap</li><li>Mendiskusikan kelebihan dan kekurangan grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li><li>Menjelaskan perbedaan grafis berbasis vektor dan grafis berbasis bitmap</li><li>Mengaktifkan program grafis berbasis vektor dan bitmap</li><li>Mengidentifikasi lembar kerja program berbasis bitmap</li><li>Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li><li>Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon</li><li>Mendiskusikan fungsi menu dan ikon</li><li>Menunjukkan menu dan ikon</li><li>Menjelaskan sistem pewarnaan pada program grafis berbasis bitmap</li><li>Mendemonstrasikan cara menampilkan dan menyembunyikan menu dan ikon</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kerja keras</li><li>Kreatif</li><li>Rasa ingin tahu</li><li>Religius</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>75</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ujian lisan</li><li>Hasil karya</li><li>tertulis</li></ul>	4	4(12)		<ul style="list-style-type: none"><li>Buku Paket - Penerbit. Erlangga</li><li>, Majalah Komputer, Internet / Alat Komputer</li></ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA	KKM	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
2. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis berbasis bitmap	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru pada program grafis bitmap</li><li>▪ Menggunakan menu dan ikon untuk mengolah grafis bitmap</li><li>▪ Memodifikasi pewarnaan pada objek gambar digital</li><li>▪ Mendemonstrasikan cara pembuatan teks pada grafis bitmap</li><li>▪ Memodifikasi objek gambar bitmap</li><li>▪ Mendemonstrasikan pemberian efek khusus pada grafis bitmap</li><li>▪ Mendemonstrasikan pencetakan dan penampilan (publish) grafis</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pembuatan grafis berbasis bitmap</li><li>▪</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ mempraktikkan cara pembuatan dokumen baru</li><li>▪ mengidentifikasi model pewarnaan pada grafis bitmap</li><li>▪ mempraktikkan cara mengatur ukuran halaman</li><li>▪ mempraktikkan cara mengatur ukuran gambar</li><li>▪ mempraktikkan cara mengubah mode pewarnaan</li><li>▪ mempraktikkan cara menyimpan dokumen</li><li>▪ mempraktikkan cara membuka dokumen</li><li>▪ mempraktikkan cara menutup dokumen</li><li>▪ mempraktikkan cara menggunakan toolbox drawing</li><li>▪ mempraktikkan cara membuat layer</li><li>▪ mempraktikkan cara mengatur warna objek gambar digital</li><li>▪ mempraktikkan cara membuat teks point dan teks paragraf</li><li>▪ mempraktikkan cara memperindah teks</li><li>▪ mempraktikkan cara memodifikasi teks dengan berbagai macam variasi</li><li>▪ mempraktikkan teknik penyeleksian objek gambar bitmap</li><li>▪ mempraktikkan teknik pengcopyan objek gambar bitmap</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ kerja keras</li><li>▪ Kreatif</li><li>▪ Rasa ingin tahu</li><li>▪ Religius</li><li>▪</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 75</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ujian lisan</li><li>▪ Hasil karya</li><li>▪ tertulis</li></ul>	4	4(12)	-	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Internet</li><li>▪ SKN Multimedia &amp; Audio Visual 2004</li></ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA	KKM	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktikkan cara membuat efek pada objek gambar bitmap</li> <li>Mempraktikkan cara membuat efek filter pada gambar</li> <li>Mempraktikkan cara mencetak dokumen grafis</li> <li>Mempraktikkan cara menampilkan (publish) dokumen grafis</li> </ul>							
3. Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat beberapa kreasi grafis</li> <li>Mencari sebuah karya fotografi</li> <li>Mengekspor gambar menjadi transparan pada grafis bitmap</li> <li>Membuat banner web</li> <li>Membuat poster</li> <li>Membuat surat undangan dengan grafis bitmap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreasi Grafis berbasis bitmap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan observasi ekstrakurikler di sekolah untuk membuat brosur</li> <li>Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman</li> <li>Mengatur jenis, warna dan ukuran teks</li> <li>Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi bentuk</li> <li>Mengatur pewarnaan pada grafis</li> <li>Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis</li> <li>Melakukan pencetakan dan/atau penampilan (publish) grafis</li> <li>Melakukan pencarian gambar tempat rekreasi</li> <li>Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kerja keras</li> <li>Kreatif</li> <li>Rasa ingin tahu</li> <li>Religius</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>75</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ujian lisan</li> <li>Hasil karya</li> <li>tertulis</li> </ul>	4	4(12)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Internet</li> <li>SKN Multimedia &amp; Audio Visual 2004</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA	KKM	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
			<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mengatur jenis, warna dan ukuran teks</li><li>▪ Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi objek gambar</li><li>▪ Mengatur pewarnaan pada grafis</li><li>▪ Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis</li><li>▪ Melakukan pencetakan dan/atau penampilan (publish) grafis</li><li>▪ Mempraktikkan cara mengekspor gambar menjadi gambar transparan</li><li>▪ Melakukan pencarian gambar gedung sekolah</li><li>▪ Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman</li><li>▪ Mengatur jenis, warna dan ukuran teks</li><li>▪ Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi garis dan bentuk</li><li>▪ Mengatur pewarnaan pada grafis</li><li>▪ Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis</li><li>▪ Melakukan pencetakan dan/atau penampilan (publish) grafis</li><li>▪ Mencari gambar melalui internet untuk digunakan sebagai objek poster</li><li>▪ Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman</li><li>▪ Mengatur jenis, warna dan ukuran teks</li></ul>							

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA	KKM	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi garis dan bentuk</li> <li>Mengatur pewarnaan pada grafis</li> <li>Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis</li> <li>Melakukan pencetakan dan/atau penampilan (publish) grafis</li> <li>Melakukan pemotretan per kelas untuk surat undangan perpisahan</li> <li>Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman</li> </ul>							

TM : Tatap Muka  
 PS : Praktek di Sekolah (2 jam praktik di sekolah setara dengan 1 jam tatap muka)  
 PI : Praktek di Industri (4 jam praktik di Du/ Di setara dengan 1 jam tatap muka)

Mengetahui,  
 Kepala Sekolah  
 SMK Muhammadiyah 1 Sleman

**Drs. DWI GUNARTO**  
 NBM. 653788

Sleman, 15 Juli 2016  
 Guru Mata Pelajaran

Riyanto. S.Kom  
 NBM. 1203 81112 1128590

## RENCANA PROGRAM SEMESTER

SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN  
 MATA PELAJARAN : Desain Grafis  
 TINGKAT/SEMESTER : X / Gasal  
 TAHUN : 2016 / 2017  
 JUMLAH JAM : 16 x pertemuan  
 STANDAR INTI : Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor

KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU	TEMPAT		Juli					Agustus					September					Oktober					Nopember					Desember				
		SKOLAH	DU/DI	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor	3 x 4jp	✓					x	x	x	x																							
2. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor	6 x 4jp	✓									x	x		x	x	x	x	U T S															
3. Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran	7 x 4jp	✓																	x	x	x		x	x	x	x		U A S					
Cadangan	1x 4jp	✓																															

Mengetahui,  
Guru Pembimbing

Sleman, 24 Juli 2016  
Mahasiswa

Riyanto. S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Arief Budiaistana Putra  
NIM. 13520241024



## RENCANA PROGRAM SEMESTER

SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN  
 MATA PELAJARAN : Desain Grafis  
 TINGKAT/SEMESTER : X / Genap  
 TAHUN : 2016 / 2017  
 JUMLAH JAM : 16 x pertemuan  
 STANDAR INTI : Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis  
 basis bitmap

KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU	TEMPAT		Januari					Februari					Maret					April					Mei					Juni				
		SKOLAH	DU/DI	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis bitmap	3 x 4jp	✓		x	x	x																											
2. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor	7 x 4jp	✓					x	x	x	x	x	x		x	U T S	U S	U S																
3. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis berbasis bitmap	6 x 4jp	✓																x				x		x	x	x	x		U A S				
Cadangan	1x 4jp	✓																															

Mengetahui,  
Guru Pembimbing

Sleman, 24 Juli 2016  
Mahasiswa

Riyanto. S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Arief Budiaistana Putra  
NIM. 13520241024

**PROGRAM TAHUNAN**

SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Sleman

JURUSAN : Multimedia

KELAS : X/ MM

MATA PELAJARAN : DESAIN GRAFIS

TAHUN : 2016/2017

JUMLAH JAM : 30 Pertemuan x ( 4 x 45 menit )

STANDAR KOMPETENSI : - Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor

- Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis bitmap

SEMESTER	KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU
1	<div>1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.</div> <div>2. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.</div> <div>3. Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran.</div>	16 x (4 x 45menit)
2	<div>1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis bitmap.</div> <div>2. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis berbasis bitmap.</div> <div>3. Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran.</div>	14 x (4 x 45menit)

Mengetahui,  
Guru Pembimbing

Sleman, 24 Juli 2016  
Mahasiswa

Riyanto. S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Arief Budiaistana Putra  
NIM. 13520241024



# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP. MM)**

Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Kelas / Semester	: X/ Gasal
Pertemuan Ke	: Ke 1
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Standar Kompetensi	: Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.



**Disusun Oleh :**

**NAMA : ARIEF BUDIAISTANA PUTRA**  
**NIM : 13520241024**

**SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN  
JL. MAGELANG, KM.13, PANASAN,  
TRIHARJO, SLEMAN  
TAHUN 2016/2017**

<b>SEKOLAH</b>	: SMK Muhammadiyah 1 Sleman
<b>MATA PELAJARAN</b>	: DESAIN GRAFIS
<b>KELAS/ PROGRAM/ SEMESTER</b>	: X / MM / 1
<b>TAHUN PELAJARAN</b>	: 2016-2017
<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	: Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	: Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.
<b>INDIKATOR</b>	: 1. Siswa mampu Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap. 2. Siswa mampu Menunjukkan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector. 3. Siswa mampu Menjelaskan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vector
<b>ALOKASI WAKTU</b>	: 4 X 45 menit
<b>PERTEMUAN KE-</b>	: 1

#### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu :

1. Siswa mampu Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap.
2. Siswa mampu Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.
3. Siswa mampu Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.

#### **B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pengenalan grafis berbasis vektor.

C. METODE PEMBELAJARAN

- 1. Ceramah
- 2. Tanya Jawab
- 3. Diskusi
- 4. Penugasan

D. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Pembagian Tahap Pembelajaran	Waktu	Guru	Siswa
<b>A. KEGIATAN AWAL</b>  1. Salam pembuka dan Do’a.  2. Penjelasan pokok bahasan yang akan dipelajari dan dipraktekan.  3. Penjelasan tujuan pembahasan materi bahasan.  4. Free test	10’’	<ul style="list-style-type: none"><li>• Doa/salam</li><li>• Presensi</li><li>• Ice Breaking</li><li>• Menjelaskan tujuan kompetensi yang akan dipelajari / tujuan pembelajaran</li><li>• Membagi kelompok, setiap kelompok 4 siswa</li></ul>	Memperhatikan dan bertanya jika kurang paham
<b>B. KEGIATAN INTI</b>  <b>Ekplorasi :</b> Masing-masing kelompok Siswa membaca materi/modul tentang pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap  <b>Elaborasi :</b> Diskusi kelompok untuk membahas grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap  Siswa menyusun presentasi hasil diskusi Presentasi kelompok	20"  35"  60’’	Mengamati kegiatan siswa dan mulai melakukan penilaian karakter siswa. Mendampingi siswa/ membantu siswa yang bertanya Mengamati karakter siswa dan mendampingi siswa/ membantu kelompok yang bertanya	Membaca modul dengan seksama (boleh bertanya bila belum memahami)  Melakukan diskusi kelompok  Siswa mulai menentukan materi presentasi dan mulai membuat presentasi

<p><b>Konfirmasi</b></p> <p>Kelompok lain menanggapi presentasi yang disampaikan</p> <p>Guru memberikan penguatkan hasil diskusi siswa</p>	30''	Menyampaikan instruksi untuk mulai menyusun presentasi	Siswa secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi kelompok
	10''	Menyampaikan instruksi untuk secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi Melakukan penilaian	Aktif dalam mengikuti diskusi kelompok
<p><b>C. KEGIATAN AKHIR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab materi yang telah di bahas.</li> <li>2. Post test.</li> <li>3. Pengulangan materi secara global atau garis besar/memberikan kesimpulan tentang grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li> </ol>	15''	Menyimpulkan hasil belajar	Memperhatian dan bertanya apabila adan yang tidak paham

E. SUMBER PEMBELAJARAN

- 1. Modul Offline
- 2. Internet
- 3. Buku Multimedia Seri C (Muttakin Khoiruddin, 2009)

F. PENILAIAN

- 1. Pengamatan KBM
- 2. Test Tertulis

3. Test Lisan

Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Catatan Butir Soal
Pengertian gambar bitmap dan vector	Tes Lisan Tes Tulis	Daftar Soal Uraian.	1. Jelaskan apa pengertian dari gambar bitmap ! 2. Jelaskan apa pengertian dari gambar vector!
Contoh software pengolah vector	Tes Lisan	Daftar Soal Uraian.	1. Sebutkan 3 jenis software pengolah vector ?
Menu / icon corel Draw.	Tes Lisan	Daftar Soal Uraian.	1. Sebutkan menu-menu/ icon yang ada di corelDraw? 2. Jelaskan kegunaan dari shape tool?
	Self assessment	Skala likert	Setelah mengikuti pelajaran ini, seberapa baik siswa dalam beberapa hal berikut ini, silanglah : 1 untuk BELUM BAIK 2 untuk CUKUP BAIK 3 untuk BAIK, dan 4 untuk SANGAT BAIK  1. Pemahaman tentang bitmap dan vector 1 2 3 4 2. Rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat 1 2 3 4 3. Kemandirian siswa dalam berdiskusi 1 2 3 4 4. Kesantunan dalam mengemukakan pendapat 1 2 3 4 5. Berfikir logis dan kritis 1 2 3 4



Lembar Penilaian X MM 1

No.	Nama Siswa Kelas X MM 1	Pemahaman	Percaya Diri	Kesopanan	Logis dan Kritis
1.	Ade Ibnu Anggita				
2.	Adhrib Satya Nugraha				
3.	Aditiya Darmajati				
4.	Agung Andriyanto				
5.	Ahmad Fitrian Kofiudin				
6.	Ahmad Mahmudi				
7.	Aldi Zamsah				
8.	Alif Rizki Dewantoro				
9.	Ananda Danang Mataram				
10.	Andra Dean Romadhon				
11.	Antoni Aria Jati				
12.	Apriyan Nugroho				
13.	Arif Ahmadi				
14.	Arif Dimas Wahyu Kusuma				
15.	Aziz Galeh Oktawahoyi				
16.	Bagas Jefri Abudin				
17.	Bagas Zhaldykrishna Putra				
18.	Bayu Putra Adi Pratama				
19.	Budi Pangestu				
20.	Denny Bagus Pamungkas				
21.	Dimas Adhi Akbar				
22.	Dwi Prasetyo Jati				
23.	Eka Mei Liyawati				
24.	Erni Rahmawati				
25.	Fajar Trisusilo				
26.	Febri Dwi Nur Rahmat				
27.	Fifi Mahmudah				
28.	Isfiyan Galih Nurfaizi				
29.	Johan Ahnaf Adha Wirawan				
Rata-Rata					

Lembar Penilaian X MM 2

No.	Nama Siswa Kelas X MM 2	Pemahaman	Percaya Diri	Kesopanan	Logis dan Kritis
1.	Khusnul Awistiana				
2.	Krisna Ferdinan Ananto				
3.	Kurniawan Cahyo Nugroho				
4.	Lukman Sutanto				
5.	Muhammad Andi Pratama				
6.	Muhammad Fadilah				
7.	Muhammad Fauzy Faqihudin				
8.	Muhammad Imron Alfiansyah				
9.	Muhammad Rafiqansah Azka Ramadhan				
10.	Muhammad Yusuf Khairullah				
11.	Nadin Magfi Zahwa				
12.	Pisan Alam Safrudin				
13.	Qori Alwi Hidayat				
14.	Reno Rizaldi				
15.	Resa Adi Pratama				
16.	Rifki Alfianto				
17.	Riki Lukman Prayoga				
18.	Rizky Fadlan Prasetyo				
19.	Sendi Sunaryo				
20.	Sidik Rahmadan				
21.	Tatag Satya Wardhana				
22.	Taufik Nur Ramadhan				
23.	Tri Gunarto				
24.	Vika Lusiana				
25.	Wahyu Suryo Nugroho				
26.	Wakhid Nurrohman				
27.	Yovi Adhitya Dwiyanto				
28.	Yudha Tira Pamungkas				
Rata-Rata					

G. SOAL POST TEST

1. Sebutkan perbedaan vektor dan bitmap?
2. Sebutkan software pengolah vektor ?

**Jawaban :**

1. Tabel Perbedaan vektor dan Bitmap

Vektor	Bitmap
Disusun oleh objek geometris yang dibuat berdasarkan perhitungan matematis	Disusun oleh objek yang disebut pixel
Sifatnya resolution independent	Sifatnya resolution dependent atau dipengaruhi resolusi
Pengaruh perbesaran tidak pecah, blur atau rusak	Pengaruh perbesaran pecah, blur dan rusak jika melewati batas toleransi tampilan
Ukuran penyimpanan relatif kecil	Ukuran penyimpanan relatif besar
Digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Cocok untuk logo dan jenis desain yang mengandalkan kesederhanaan bentuk.	Digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti foto dari hasil bidikan kamera.
Format penyimpanan bisa berupa AI, CDR, FH, EPS	Format penyimpanan PSD, TIF, JPEG, GIF, BMP
Program yang digunakan adalah CorelDraw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand	Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Corel Photopaint, MS Paint

2. Jawab :

- a. Coreldrow
- b. Adobe ilustrator
- c. Adobe page maker
- d. Free hand

**H. ICE BREAKING**

**a. Jika – Maka**

- Persiapan untuk Permainan Ice Breaker
- Bagikan kertas kosong kepada seluruh peserta
- Bagilah peserta menjadi dua kelompok
- Kelompok pertama, anda beri nama “Kelompok Jika”, kelompok dua anda beri nama “Kelompok Maka”.
- Semua “kelompok jika” diminta menulis kata-kata yang berawalan jika

- Semua “kelompok maka” diminta menulis kata-kata yang berawalan maka
- Memulai permainan ice breaker
- Minta 1 orang secara sukarela dari “kelompok jika”, dan 1 orang dari “kelompok maka”, masing-masing diminta berdiri dan bersiap-siap membaca dengan lantang.
- Anda memberitahu kepada peserta: “Jika saya bilang BACA!, maka seorang yang ditunjuk dari “kelompok jika” membaca tulisannya, kemudian langsung disusul oleh seorang yang ditunjuk dari “kelompok maka”

Catatan :

**Ice breaker game ini akan mengundang gelak tawa karena pernyataan “jika – maka” yang dibaca peserta kemungkinan besar tidak nyambung. Misalnya: Jika saya pilek, Maka Simbok minta naik gaji ...**

**Nah, kalau ada yang “jika – maka”nya nyambung, anda perlu memberi hadiah biar acara lebih semarak. Dengan adanya hadiah, maka setiap peserta akan saling menawarkan diri agar diberi kesempatan untuk membaca tulisannya.**

Mengetahui,  
Guru Pembimbing

Sleman, 24 Juli 2016  
Mahasiswa

Riyanto. S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Arief Budiaistana Putra  
NIM. 13520241024

# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP. MM)**

Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Kelas / Semester	: X/ Gasal
Pertemuan Ke	: Ke 2 - 3
Alokasi Waktu	: 4 x 45 Menit
Standar Kompetensi	: Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.



**Disusun Oleh :**

**NAMA : ARIEF BUDIAISTANA PUTRA**

**NIM : 13520241024**

**SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN  
JL. MAGELANG, KM.13, PANASAN,  
TRIHARJO, SLEMAN  
TAHUN 2016/2017**

<b>SEKOLAH</b>	: SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN
<b>MATA PELAJARAN</b>	: DESAIN GRAFIS
<b>KELAS/ PROGRAM/ SEMESTER</b>	: X / MM / 1
<b>TAHUN PELAJARAN</b>	: 2016-2017
<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	: Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	: Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.
<b>INDIKATOR</b>	: 1. Menjelaskan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis vektor. 2. Mengidentifikasi menu dan ikon yang Terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor. 3. Mengidentifikasi sistem pewarnaan pada program grafis vektor. 4. Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan .
<b>ALOKASI WAKTU</b>	: 8 x 45 Menit
<b>PERTEMUAN KE-</b>	: 2 - 3

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu :

<i>Pertemuan II</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vector</li> <li>• Menjelaskan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis vektor</li> </ul>
<i>Pertemuan III</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis basis vektor</li> <li>• Mengidentifikasi sistem pewarnaan pada program grafis vektor</li> </ul>



<p>Presentasi</p> <p><b>Konfirmasi</b> siswa lain menanggapi presentasi yang disampaikan</p> <p>Guru memberikan penguatkan hasil diskusi siswa</p>	<p>30"</p> <p>10"</p>	<p>Menyampaikan instruksi untuk secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi Melakukan penilaian</p> <p>Mencermati pertanyaan/ tanggapan/jawaban diskusi kelompok</p>	<p>membuat presentasi</p> <p>Siswa secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi kelompok</p> <p>Aktif dalam mengikuti diskusi kelompok</p>
<p><b>C. KEGIATAN AKHIR</b></p> <p>1. Tanya jawab materi yang telah di bahas.</p> <p>2. Post test.</p> <p>3. Pengulangan materi secara global atau garis besar/memberikan kesimpulan tentang grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</p>	<p>15"</p>	<p>Menyimpulkan hasil belajar</p>	<p>Memperhatikan dan bertanya apabila ada yang tidak paham</p>

Pertemuan Ke- 3

Pembagian Tahap Pembelajaran	Waktu	Guru	Siswa
<p><b>A. KEGIATAN AWAL</b></p> <p>1. Salam pembuka dan Do’a</p> <p>2. Review materi pada pertemuan sebelumnya tentang grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</p>	<p>15"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Doa/salam/presensi</li> <li>Ice Breaking</li> <li>Menyampaikan review materi sebelumnya</li> </ul>	<p>Memperhatikan dan bertanya jika kurang paham</p>
<p><b>B. KEGIATAN INTI</b></p> <p><b>Ekplorasi :</b> Masing-masing kelompok Siswa membaca materi/modul tentang pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</p>	<p>20"</p>	<p>Mengamati kegiatan siswa dan mulai melakukan penilaian karakter siswa.</p>	<p>Membaca modul dengan seksama</p>



<p><b>Elaborasi :</b> Diskusi untuk membahas tentang grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</p> <p>Siswa menyusun presentasi hasil diskusi</p> <p>Presentasi</p> <p><b>Konfirmasi</b> siswa lain menanggapi presentasi yang disampaikan</p> <p>Guru memberikan penguatkan hasil diskusi siswa</p>	30"	Mendampingi siswa/ membantu siswa yang bertanya	(boleh bertanya bila belum memahami)
	30"	Mengamati karakter siswa dan mendampingi siswa/ membantu kelompok yang bertanya	Melakukan diskusi kelompok
	45"	Menyampaikan instruksi untuk mulai menyusun presentasi	
	30"	Menyampaikan instruksi untuk secara bergantian melakukan presentasi hasil diskusi Melakukan penilaian	Siswa mulai menentukan materi presentasi dan mulai membuat presentasi
	15"	Mencermati pertanyaan/ tanggapan/jawaban diskusi kelompok	Siswa secara bergantian melakukan presentasi hasil diskusi kelompok  Aktif dalam mengikuti diskusi kelompok
<p><b>C. KEGIATAN AKHIR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab materi yang telah di bahas.</li> <li>2. Post test.</li> <li>3. Pengulangan materi secara global atau garis</li> </ol>	15"	Menyimpulkan hasil belajar	Memperhatikan dan bertanya apabila ada yang tidak paham


besar/memberikan kesimpulan tentang grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap			
---	--	--	--

E. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Modul Offline
2. Internet
3. Buku Multimedia Seri C (Muttakin Khoiruddin, 2009)

F. PENILAIAN

1. Pengamatan KBM
2. Test Tertulis
3. Test Lisan

Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Catatan Butir Soal
Kegunaan toolbox corelDraw	Tes Tulis	Daftar Soal Uraian.	1. Jelaskan kegunaan toolbox dibawah ini! <div>  </div>
Kegunaan menu bar	Tes Lisan	Daftar Soal Uraian.	1. Apa kegunaan menu bar yang ada di corelDraw?
Menu / icon corel Draw.	Tes Lisan	Daftar Soal Uraian.	1. Sebutkan menu-menu/ icon yang ada di corelDraw? 2. Jelaskan kegunaan dari crop tool?
	Self assessment	Skala likert	Setelah mengikuti pelajaran ini, seberapa baik siswa dalam beberapa hal berikut ini, silanglah : 1 untuk BELUM BAIK 2 untuk CUKUP BAIK 3 untuk BAIK, dan 4 untuk SANGAT BAIK  1. Pemahaman tentang bitmap dan vector 1 2 3 4 2. Rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat 1 2 3 4 3. Kemandirian siswa dalam

			berdiskusi 1 2 3 4 4. Kesantunan dalam mengemukakan pendapat 1 2 3 4 5. Berfikir logis dan kritis 1 2 3 4
--	--	--	---

Lembar Penilaian X MM 1

No.	Nama Siswa Kelas X MM 1	Pemahaman	Percaya Diri	Kesopanan	Logis dan Kritis
1.	Ade Ibnu Anggita				
2.	Adhrib Satya Nugraha				
3.	Aditiya Darmajati				
4.	Agung Andriyanto				
5.	Ahmad Fitrian Kofiudin				
6.	Ahmad Mahmudi				
7.	Aldi Zamsah				
8.	Alif Rizki Dewantoro				
9.	Ananda Danang Mataram				
10.	Andra Dean Romadhon				
11.	Antoni Aria Jati				
12.	Apriyan Nugroho				
13.	Arif Ahmadi				
14.	Arif Dimas Wahyu Kusuma				
15.	Aziz Galeh Oktawahoyi				
16.	Bagas Jefri Abudin				
17.	Bagas Zhaldykrisna Putra				
18.	Bayu Putra Adi Pratama				
19.	Budi Pangestu				
20.	Denny Bagus Pamungkas				
21.	Dimas Adhi Akbar				
22.	Dwi Prasetyo Jati				
23.	Eka Mei Liyawati				
24.	Erni Rahmawati				
25.	Fajar Trisusilo				
26.	Febri Dwi Nur Rahmat				
27.	Fifi Mahmudah				
28.	Isfiyan Galih Nurfaizi				
29.	Johan Ahnaf Adha Wirawan				
Rata-Rata					

Lembar Penilaian X MM 2

No.	Nama Siswa Kelas X MM 2	Pemahaman	Percaya Diri	Kesopanan	Logis dan Kritis
1.	Khusnul Awistiana				
2.	Krisna Ferdinan Ananto				
3.	Kurniawan Cahyo Nugroho				
4.	Lukman Sutanto				
5.	Muhammad Andi Pratama				
6.	Muhammad Fadilah				
7.	Muhammad Fauzy Faqihudin				
8.	Muhammad Imron Alfiansyah				
9.	Muhammad Rafiqansah Azka Ramadhan				
10.	Muhammad Yusuf Khairullah				
11.	Nadin Magfi Zahwa				
12.	Pisan Alam Safrudin				
13.	Qori Alwi Hidayat				
14.	Reno Rizaldi				
15.	Resa Adi Pratama				
16.	Rifki Alfianto				
17.	Riki Lukman Prayoga				
18.	Rizky Fadlan Prasetyo				
19.	Sendi Sunaryo				
20.	Sidik Ramadhan				
21.	Tatag Satya Wardhana				
22.	Taufik Nur Ramadhan				
23.	Tri Gunarto				
24.	Vika Lusiana				
25.	Wahyu Suryo Nugroho				
26.	Wakhid Nurrohman				
27.	Yovi Adhitya Dwiyanto				
28.	Yudha Tira Pamungkas				
Rata-Rata					

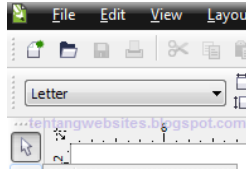
## G. SOAL POST TEST

1. Sebutkan dan jelaskan 5 bagian yang terdapat pada tool box corelDRAW?
2. Sebutkan Menu Bar yang ada di dalam corelDRAW ?

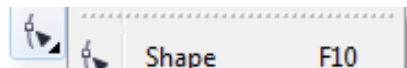
### Jawaban :

1. Bagian – bagian toolbox corelDRAW :

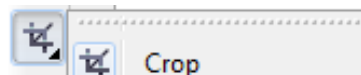
- a) **Pick tool**, berfungsi untuk memilih sebuah objek



- b) **Shape tool**, atau sering di sebut shape tool, adalah sebuah tool yang berfungsi untuk merubah bentuk sebuah garis atau object, silahkan anda sambil melihat gambar agar cepat hafal.



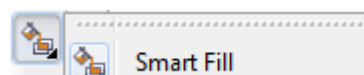
- c) **Crop tool**, berfungsi untuk memotong sebuah objek.



- d) **Rectangle tool**, berfungsi untuk menggambar persegi panjang.



- e) **Smart fill tool**, berfungsi untuk memberi warna.



2. Menu Bar pada corelDraw adalah :

- 1) File
- 2) Edit
- 3) View
- 4) Layout
- 5) Arrange
- 6) Effect
- 7) Bitmap
- 8) Text

- 9) Tools
- 10) Window
- 11) Help

## **H. ICE BREAKING**

### **a. Jika – Maka**

- Persiapan untuk Permainan Ice Breaker
- Bagikan kertas kosong kepada seluruh peserta
- Bagilah peserta menjadi dua kelompok
- Kelompok pertama, anda beri nama “Kelompok Jika”, kelompok dua anda beri nama “Kelompok Maka”.
- Semua “kelompok jika” diminta menulis kata-kata yang berawalan jika
- Semua “kelompok maka” diminta menulis kata-kata yang berawalan maka
- Memulai permainan ice breaker
- Minta 1 orang secara suka rela dari “kelompok jika”, dan 1 orang dari “kelompok maka”, masing-masing diminta berdiri dan bersiap-siap membaca dengan lantang.
- Anda memberitahu kepada peserta: “Jika saya bilang BACA!, maka seorang yang ditunjuk dari “kelompok jika” membaca tulisannya, kemudian langsung disusul oleh seorang yang ditunjuk dari “kelompok maka”

Catatan :

**Ice breaker game ini akan mengundang gelak tawa karena pernyataan “jika – maka” yang dibaca peserta kemungkinan besar tidak nyambung. Misalnya: Jika saya pilek, Maka Simbok minta naik gaji ...**

**Nah, kalau ada yang “jika – maka”nya nyambung, anda perlu memberi hadiah biar acara lebih semarak. Dengan adanya hadiah, maka setiap peserta akan saling menawarkan diri agar diberi kesempatan untuk membaca tulisannya.**

Mengetahui,  
Guru Pembimbing

Sleman, 24 Juli 2016  
Mahasiswa

Riyanto. S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Arief Budiaistana Putra  
NIM. 13520241024

# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP. MM)**

Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Kelas / Semester	: X/ Gasal
Pertemuan Ke	: Ke 4 - 5
Alokasi Waktu	: 8 x 45 Menit
Standar Kompetensi	: Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.



**Disusun Oleh :**

**NAMA : ARIEF BUDIAISTANA PUTRA**  
**NIM : 13520241024**

**SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN  
JL. MAGELANG, KM.13, PANASAN,  
TRIHARJO, SLEMAN  
TAHUN 2016/2017**



<b>SEKOLAH</b>	: SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN
<b>MATA PELAJARAN</b>	: DESAIN GRAFIS
<b>KELAS/ PROGRAM/ SEMESTER</b>	: X / MM / 1
<b>TAHUN PELAJARAN</b>	: 2016-2017
<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	: Menggunakan perangkat lunak pembuat Grafis basis vektor.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	: Menggunakan menu ikon yang terdapat Dalam perangkat lunak pembuat grafis basis Vektor.

<b>INDIKATOR</b>	: 1. Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru pada program grafis komputer. 2. Memodifikasi pembuatan garis bentuk. 3. Menggunakan menu dan ikon untuk mengolah gambar.
------------------	---

<b>ALOKASI WAKTU</b>	: 8 x 45 Menit
<b>PERTEMUAN KE-</b>	: 4 - 5

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN:**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu :

<i>Pertemuan 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru pada program grafis vektor</li> <li>• Siswa mampu Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk</li> </ul>
<i>Pertemuan 5</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu Menggunakan menu dan ikon untuk mengolah gambar</li> </ul>

**B. MATERI PEMBELAJARAN:**

1. Pembuatan grafis berbasis vektor

**C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Inkuiri
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

D. LANGKAH LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-4 :4 x 45”

Pembagian Tahap Pembelajaran	Waktu	Guru	Siswa
<b>A. KEGIATAN AWAL</b> 1. Salam pembuka dan Do’a 2. Penjelasan pokok bahasan yang akan dipelajari dan dipraktikkan. 3. Penjelasan tujuan pembahasan materi bahasan. 4. Pre test	10”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Doa/salam/presensi</li><li>• Ice Breaking</li><li>• Menjelaskan tujuan kompetensi yang akan dipelajari / tujuan pembelajaran</li><li>• Membagi kelompok, setiap kelompok 4 siswa</li></ul>	Memperhatikan dan bertanya jika kurang paham
<b>B. KEGIATAN INTI</b> <b>Ekplorasi :</b> Masing-masing kelompok Siswa membaca modul/materi tentang Pembuatan grafis berbasis vektor  <b>Elaborasi :</b> Diskusi kelompok untuk membahas tentang pembuatan dokumen baru serta garis dan bentuk  Siswa menyusun presentasi hasil diskusi  Presentasi kelompok  <b>Konfirmasi</b> Kelompok lain menanggapi presentasi yang disampaikan  Guru memberikan penguatkan hasil diskusi siswa	20"	Mengamati kegiatan siswa dan mulai melakukan penilaian karakter siswa. Mendampingi siswa/ membantu siswa yang bertanya	Membaca modul dengan seksama  mendiskusikan dan dilanjutkan mengerjakan tugas mandiri sampai selesai
	35”	Mengamati karakter siswa dan mendampingi siswa/ membantu kelompok yang bertanya	Melakukan diskusi kelompok
	60”	Menyampaikan instruksi untuk mulai menyusun presentasi	Siswa mulai menentukan materi presentasi dan mulai membuat presentasi
	30”	Menyampaikan instruksi untuk secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi Melakukan penilaian	
	10”	Mencermati pertanyaan/	Siswa secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi kelompok




<p>Presentasi kelompok</p> <p><b>Konfirmasi</b> Kelompok lain menanggapi presentasi yang disampaikan</p> <p>Guru memberikan penguatkan hasil diskusi siswa</p>	30"	kelompok yang bertanya	Melakukan diskusi kelompok
	10"	Menyampaikan instruksi untuk mulai menyusun presentasi	
		Menyampaikan instruksi untuk secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi Melakukan penilaian	Siswa mulai menentukan materi presentasi dan mulai membuat presentasi
		Mencermati pertanyaan/ tanggapan/jawaban diskusi kelompok	Siswa secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi kelompok
			Aktif dalam mengikuti diskusi kelompok
<p><b>C.KEGIATAN AKHIR</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tanya jawab materi yang telah di bahas.</li><li>2. Post test.</li><li>3. Pengulangan materi secara global atau garis besar/memberikan kesimpulan menu icon untuk mengolah gambar serta pemanfaatannya</li><li>4. Doa penutup</li></ol>	15"	Menyimpulkan hasil belajar	Memperhatian dan bertanya apabila adan yang tidak paham

E. SUMBER PEMBELAJARAN

- 1. Modul Offline
- 2. Internet
- 3. Buku Multimedia Seri C (Muttakin Khoiruddin, 2009)

F. PENILAIAN

- 1. Pengamatan KBM
- 2. Test Tertulis
- 3. Test Lisan

Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Catatan Butir Soal
Membuat Dokumen Baru corelDraw	Tes Lisan	Daftar Soal Uraian.	1. Bagaimana cara membuat dokumen baru dalam software corelDraw ?
Membuat garis dan bentuk yang dimodifikasi.	Tes Lisan	Daftar Soal Uraian.	1. Bagaimana cara membuat bentuk seperti gambar dibawah ini. 
Menggunakan menu/icon corelDraw.	Tes Tulis	Daftar Soal Uraian.	1. Bagaimanakah langkah – langkah membuat objek segi enam?
	Self assessment	Skala likert	Setelah mengikuti pelajaran ini, seberapa baik siswa dalam beberapa hal berikut ini, silanglah : 1 untuk BELUM BAIK 2 untuk CUKUP BAIK 3 untuk BAIK, dan 4 untuk SANGAT BAIK  1. Pemahaman tentang bitmap dan vector 1 2 3 4

			2. Rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat 1 2 3 4 3. Kemandirian siswa dalam berdiskusi 1 2 3 4 4. Kesantunan dalam mengemukakan pendapat 1 2 3 4 5. Berfikir logis dan kritis 1 2 3 4
--	--	--	---

Lembar Penilaian X MM 1

No.	Nama Siswa Kelas X MM 1	Pemahaman	Percaya Diri	Kesopanan	Logis dan Kritis
1.	Ade Ibnu Anggita				
2.	Adhrib Satya Nugraha				
3.	Aditiya Darmajati				
4.	Agung Andriyanto				
5.	Ahmad Fitrian Kofiudin				
6.	Ahmad Mahmudi				
7.	Aldi Zamsah				
8.	Alif Rizki Dewantoro				
9.	Ananda Danang Mataram				
10.	Andra Dean Romadhon				
11.	Antoni Aria Jati				
12.	Apriyan Nugroho				
13.	Arif Ahmadi				
14.	Arif Dimas Wahyu Kusuma				
15.	Aziz Galeh Oktawahoyi				
16.	Bagas Jefri Abudin				
17.	Bagas Zhaldykrisna Putra				
18.	Bayu Putra Adi Pratama				
19.	Budi Pangestu				
20.	Denny Bagus Pamungkas				
21.	Dimas Adhi Akbar				
22.	Dwi Prasetyo Jati				
23.	Eka Mei Liyawati				
24.	Erni Rahmawati				
25.	Fajar Trisusilo				
26.	Febri Dwi Nur Rahmat				

27.	Fifi Mahmudah				
28.	Isfiyan Galih Nurfaizi				
29.	Johan Ahnaf Adha Wirawan				
Rata-Rata					

Lembar Penilaian X MM 2

No.	Nama Siswa Kelas X MM 2	Pemahaman	Percaya Diri	Kesopanan	Logis dan Kritis
1.	Khusnul Awistiana				
2.	Krisna Ferdinan Ananto				
3.	Kurniawan Cahyo Nugroho				
4.	Lukman Sutanto				
5.	Muhammad Andi Pratama				
6.	Muhammad Fadilah				
7.	Muhammad Fauzy Faqihudin				
8.	Muhammad Imron Alfiansyah				
9.	Muhammad Rafiqansah Azka Ramadhan				
10.	Muhammad Yusuf Khairullah				
11.	Nadin Magfi Zahwa				
12.	Pisan Alam Safrudin				
13.	Qori Alwi Hidayat				
14.	Reno Rizaldi				
15.	Resa Adi Pratama				
16.	Rifki Alfianto				
17.	Riki Lukman Prayoga				
18.	Rizky Fadlan Prasetyo				
19.	Sendi Sunaryo				
20.	Sidik Rahmadan				
21.	Tatag Satya Wardhana				
22.	Taufik Nur Ramadhan				
23.	Tri Gunarto				
24.	Vika Lusiana				
25.	Wahyu Suryo Nugroho				
26.	Wakhid Nurrohman				
27.	Yovi Adhitya Dwiyanto				
28.	Yudha Tira Pamungkas				
Rata-Rata					

## G. SOAL POST TEST

1. Tampilan CorelDraw yang terdiri dari menu-menu yang mengoperasikan Corel adalah...
  - a. Lembar Kerja
  - b. Tool Box
  - c. Menu Utama
  - d. Property Bar
  - e. Select Tool
2. Tampilan yang berisi alat untuk mendesain gambar adalah ...
  - a. Pages
  - b. Color Palette
  - c. Property Bar
  - d. Tool Box
  - e. Zoom Tool
3. Tampilan yang berisi tombol-tombol perintah tambahan adalah ...
  - a. Menu Utama
  - b. Property Bar
  - c. Tool Bar
  - d. Shape Point
  - e. Ruler
4. Tampilan sebagai garis pengukur objek adalah...
  - a. Ruler
  - b. Pages
  - c. Property Bar
  - d. Color Palette
  - e. Tool Box

Jawaban :

1. c. Menu utama
2. d. Tool Box
3. b. properti Bar
4. a. Ruler



## H. ICE BREAKING

### LEMPAR SPIDOL

Permainan ini bertujuan untuk menghangatkan suasana dan menghilangkan kekakuan antar peserta dan pemandu dan antar peserta sendiri. Pelajaran yang bisa didapat dari permainan ini adalah perlunya sikap hati-hati dan cepat tanggap.

Langkah – langkah :

- Mintalah semua peserta berdiri bebas di depan tempat duduk masing-masing.
- Minta peserta bertepuk tangan ketika anda melemparkan spidol ke udara, dan pada saat spidol anda tangkap lagi dengan tangan, semua peserta serta pemandu diminta berhenti bertepuk tangan. Ulangi sampai beberapa kali.
- Ulangi proses ke-2 dengan tambahan selain bertepuk tangan juga bersenandung. (bergumam) : “Mmmmm....!”.
- Ulangi proses ke – 3 ini beberapa kali, dan setiap kali semakin cepat gerakannya, kemudian akhiri dengan satu aksi klimaks : spidol anda tidak dilambungkan, tapi hanya melambungkan tangan seperti akan melambungkannya ke atas (gerak tipu yang cepat). Amati : apakah peserta masih bertepuk tangan dan bergumam atau tidak ?
- Mintalah tanggapan dan kesan, lalu diskusikan dan analisa bersama kemudian simpulkan.

Mengetahui,  
Guru Pembimbing

Riyanto. S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Sleman, 24 Juli 2016  
Mahasiswa

Arief Budiaistana Putra  
NIM. 13520241024



# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP. MM)**

Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Kelas / Semester	: X/ Gasal
Pertemuan Ke	: Ke 6 - 8
Alokasi Waktu	: 12 x 45 Menit
Standar Kompetensi	: Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.



**Disusun Oleh :**

**NAMA : ARIEF BUDIAISTANA PUTRA**  
**NIM : 13520241024**

**SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN  
JL. MAGELANG, KM.13, PANASAN,  
TRIHARJO, SLEMAN  
TAHUN 2016/2017**

<b>SEKOLAH</b>	: SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN
<b>MATA PELAJARAN</b>	: DESAIN GRAFIS
<b>KELAS/ PROGRAM/ SEMESTER</b>	: X / MM / 1
<b>TAHUN PELAJARAN</b>	: 2016-2017
<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	: Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis basis vektor.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	: Menggunakan menu ikon yang terdapat Dalam perangkat lunak pembuat grafis basis Vektor.

<b>INDIKATOR</b>	: 1. Memodifikasi pewarnaan pada grafis basis Vektor.
	2. Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan Teks.
	3. Memodifikasi objek gambar pada grafis basis vektor.
	4. Mendemonstrasikan pemberian efek khusus pada grafis basis vector.

<b>ALOKASI WAKTU</b>	: 12 x 45 Menit
<b>KKM</b>	: 75
<b>PERTEMUAN KE-</b>	: 6 - 8

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN:**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu :

<i>Pertemuan 6</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu Memodifikasi pewarnaan pada grafis basis vektor</li> </ul>
<i>Pertemuan 7</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks</li> </ul>
<i>Pertemuan 8</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu Memodifikasi objek gambar pada grafis basis vektor</li> <li>Mendemonstrasikan pemberian efek khusus pada grafis basis vector</li> </ul>

**B. MATERI PEMBELAJARAN:**

- 1. Pembuatan grafis berbasis vektor

**C. METODE PEMBELAJARAN**

- 1. Inkuiri
- 2. Tanya Jawab
- 3. Penugasan

**D. LANGKAH LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

*Pertemuan ke-6 : 4 x 45''*

Pembagian Tahap Pembelajaran	Waktu	Guru	Siswa
<b>A. KEGIATAN AWAL</b> 1. Salam pembuka dan Do'a 2. Penejelasan pokok bahasan yang akan dipelajari dan dipraktekan. 3. Penjelasan tujuan pembahasan materi bahasan. 4. Pre test	10''	<ul style="list-style-type: none"><li>• Doa/salam/presensi</li><li>• Ice Breaking</li><li>• Menjelaskan tujuan kompetensi yang akan dipelajari / tujuan pembelajaran</li><li>• Membagi kelompok, setiap kelompok 4 siswa</li></ul>	Memperhatikan dan bertanya jika kurang paham
<b>B. KEGIATAN INTI</b>  <b>Ekplorasi :</b> Masing-masing kelompok Siswa membaca modul/materi tentang materi tersebut yang sudah di-unduh /dicopy  <b>Elaborasi :</b> Diskusi kelompok untuk membahas tentang pewarnaan pada grafis  Siswa menyusun presentasi hasil diskusi tentang garis dan bentuk  Presentasi kelompok	  20"      35''   60''   30''	  Mengamati kegiatan siswa dan mulai melakukan penilaian karakter siswa. Mendampingi siswa/ membantu siswa yang bertanya   Mengamati karakter siswa dan mendampingi siswa/ membantu kelompok yang bertanya  Menyampaikan instruksi untuk mulai menyusun presentasi	  Membaca modul dengan seksama mendiskusikan dan dilanjutkan mengerjakan tugas mandiri sampai selesai       Melakukan diskusi kelompok

<p><b>Konfirmasi</b> Kelompok lain menanggapi presentasi yang disampaikan</p> <p>Guru memberikan penguatkan hasil diskusi siswa</p>	10''	<p>Menyampaikan instruksi untuk secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi Melakukan penilaian</p> <p>Mencermati pertanyaan/ tanggapan/jawaban diskusi kelompok</p>	<p>Siswa mulai menentukan materi presentasi dan mulai membuat presentasi</p> <p>Siswa secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi kelompok</p> <p>Aktif dalam mengikuti diskusi kelompok</p>
<p><b>C. KEGIATAN AKHIR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab materi yang telah di bahas.</li> <li>2. Post test.</li> <li>3. Pengulangan materi secara global atau garis besar/memberikan kesimpulan tentang pewarnaan pada grafis berbasis vektor</li> <li>4. Doa penutup</li> </ol>	15''	Menyimpulkan hasil belajar	Memperhatian dan bertanya apabila adan yang tidak paham

Pertemuan ke-7 : 4 x 45''

Pembagian Tahap Pembelajaran	Waktu	Guru	Siswa
<p><b>A. KEGIATAN AWAL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam pembuka dan Do'a</li> <li>2. Penejelasan pokok bahasan yang akan dipelajari dan dipraktekan.</li> </ol>	10''	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doa/salam/presensi</li> <li>• Ice Breaking</li> <li>• Menjelaskan tujuan kompetensi yang akan dipelajari / tujuan pembelajaran</li> </ul>	Memperhatikan dan bertanya jika kurang paham

<p>3. Penjelasan tujuan pembahasan materi bahasan.</p> <p>4. Pre test</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membagi kelompok, setiap kelompok 4 siswa</li> </ul>	
<p><b>B. KEGIATAN INTI</b></p> <p><b>Ekplorasi :</b></p> <p>Masing-masing kelompok Siswa mengcopy tentang pengaturan dan pewarnaan teks dari modul/materi tentang materi tersebut yang sudah di-unduh/di copy, dan mencari artikel di internet terkait dengan materi tersebut</p> <p><b>Elaborasi :</b></p> <p>Diskusi kelompok untuk membahas tentang pengaturan dan pewarnaan teks dan bisa mempraktekan</p> <p>Siswa menyusun presentasi hasil diskusi dan artikel yang sudah di unduh</p> <p>Presentasi kelompok</p>	<p>20"</p> <p>35"</p> <p>60"</p> <p>30"</p>	<p>Mengamati kegiatan siswa dan mulai melakukan penilaian karakter siswa.</p> <p>Mendampingi siswa/ membantu siswa yang bertanya</p> <p>Mengamati karakter siswa dan mendampingi siswa/ membantu kelompok yang bertanya</p> <p>Menyampaikan instruksi untuk mulai menyusun presentasi</p> <p>Menyampaikan instruksi untuk secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi</p> <p>Melakukan penilaian</p>	<p>Membaca modul dengan seksama</p> <p>mendiskusikan dan dilanjutkan mengerjakan tugas mandiri sampai selesai</p> <p>Melakukan diskusi kelompok</p> <p>Siswa mulai menentukan materi presentasi dan mulai membuat presentai</p>

<p><b>Konfirmasi</b></p> <p>Kelompok lain menanggapi presentasi yang disampaikan</p> <p>Guru memberikan penguatkan hasil diskusi siswa</p>	10''	Mencermati pertanyaan/ tanggapan/jawaban diskusi kelompok	<p>Siswa secara bergantian melakukan presentasi hasil diskusi kelompok</p> <p>Aktif dalam mengikuti diskusi kelompok</p>
<p><b>C. KEGIATAN AKHIR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab materi yang telah di bahas.</li> <li>2. Post test.</li> <li>3. Pengulangan materi secara global atau garis besar/memberikan kesimpulan tentang pengaturan dan pewarnaan teks dan pemanfaatannya</li> <li>4. Doa penutup</li> </ol>	15''	Menyimpulkan hasil belajar	Memperhatikan dan bertanya apabila adan yang tidak paham

Pertemuan ke-8 : 4 x 45''

Pembagian Tahap Pembelajaran	Waktu	Guru	Siswa
<p><b>A. KEGIATAN AWAL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam pembuka dan Do'a</li> <li>2. Penejelasan pokok bahasan yang akan dipelajari dan dipraktekan.</li> </ol>	10''	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doa/salam/presensi</li> <li>• Ice Breaking</li> <li>• Menjelaskan tujuan kompetensi yang</li> </ul>	Memperhatikan dan bertanya jika kurang paham



<p>3. Penjelasan tujuan pembahasan materi bahasan.</p> <p>4. Pre test</p>		<p>akan dipelajari / tujuan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membagi kelompok, setiap kelompok 4 siswa</li> </ul>	
<p><b>B. KEGIATAN INTI</b></p> <p><b>Ekplorasi :</b></p> <p>Masing-masing kelompok Siswa mengcopy materi/modul tentang macam-macam garis Kemudian siswa membaca modul/materi tentang macam-macam efek pada grafis bersis vector yang sudah di-unduh</p> <p><b>Elaborasi :</b></p> <p>Diskusi kelompok tentang hasil pemberian efek khusus yang dibuat</p> <p>Siswa menyusun presentasi tentang sketsa yang dibuat</p> <p>Presentasi kelompok</p>	<p>20"</p> <p>35"</p> <p>60"</p> <p>30"</p>	<p>Mengamati kegiatan siswa dan mulai melakukan penilaian karakter siswa. Mendampingi siswa/ membantu siswa yang bertanya</p> <p>Mengamati karakter siswa dan mendampingi siswa/ membantu kelompok yang bertanya</p> <p>Menyampaikan instruksi untuk mulai menyusun presentasi</p> <p>Menyampaikan instruksi untuk secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi Melakukan penilaian</p>	<p>Membaca modul dengan seksama mendiskusikan dan dilanjutkan mengerjakan tugas mandiri sampai selesai</p> <p>Melakukan praktek</p> <p>Siswa mulai membuat presentasi</p> <p>Siswa secara bergantian melakukan presentasi hasil dikusi kelompok</p>

<b>Konfirmasi</b> Kelompok lain menanggapi presentasi yang disampaikan Guru memberikan penguatkan hasil diskusi siswa	10"	Mencermati pertanyaan/ tanggapan/jawaban diskusi kelompok	Aktif dalam mengikuti diskusi kelompok
<b>C. KEGIATAN AKHIR</b> 1. Tanya jawab materi yang telah di bahas. 2. Post test. 3. Pengulangan materi secara global atau garis besar/memberikan kesimpulan tentang modifikasi gambar dan pemberian efek khusus 4. Doa penutup	15"	Menyimpulkan hasil belajar	Memperhatikan dan bertanya apabila adan yang tidak paham

E. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Modul Offline
2. Internet
3. Buku Multimedia Seri C (Muttakin Khoiruddin, 2009)

F. PENILAIAN

1. Pengamatan KBM dan praktek
2. Test Tertulis
3. Test Lisan

Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Catatan Butir Soal
Memodifikasi pewarnaan vector	Tes Lisan	Daftar Soal Uraian.	1. Jelaskan bagaimana cara mewarnai objek dalam corelDraw ?

<b>Memodifikasi pewarnaan teks</b>	Tes Lisan	Daftar Soal Uraian.	1. Bagaimana cara merubah warna outline teks pada corelDraw ?
<b>Memberikan Efek khusus pada obejek</b>	Tes Tulis	Daftar Soal Uraian.	1. Tool apa yang digunakan untuk menambahkan effect transparan pada objek ?
	Self assessment	Skala likert	<p>Setelah mengikuti pelajaran ini, seberapa baik siswa dalam beberapa hal berikut ini, silanglah :</p> <p>1 untuk BELUM BAIK  2 untuk CUKUP BAIK  3 untuk BAIK, dan  4 untuk SANGAT BAIK</p> <p>1. Pemahaman tentang pewarnaan dan effect khusus pada corelDraw  1 2 3 4</p> <p>2. Rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat  1 2 3 4</p> <p>3. Kemandirian siswa dalam berdiskusi 1 2 3 4</p> <p>4. Kesantunan dalam mengemukakan pendapat  1 2 3 4</p> <p>5. Berfikir logis dan kritis  1 2 3 4</p>

Lembar Penilaian X MM 1

No.	Nama Siswa Kelas X MM 1	Pemahaman	Percaya Diri	Kesopanan	Logis dan Kritis
1.	Ade Ibnu Anggita				
2.	Adhrib Satya Nugraha				
3.	Aditiya Darmajati				
4.	Agung Andriyanto				
5.	Ahmad Fitriani Kofiudin				
6.	Ahmad Mahmudi				
7.	Aldi Zamsah				
8.	Alif Rizki Dewantoro				
9.	Ananda Danang Mataram				
10.	Andra Dean Romadhon				
11.	Antoni Aria Jati				
12.	Apriyan Nugroho				
13.	Arif Ahmadi				
14.	Arif Dimas Wahyu Kusuma				
15.	Aziz Galeh Oktawahoyi				
16.	Bagas Jefri Abudin				
17.	Bagas Zhaldykrishna Putra				
18.	Bayu Putra Adi Pratama				
19.	Budi Pangestu				
20.	Denny Bagus Pamungkas				
21.	Dimas Adhi Akbar				
22.	Dwi Prasetyo Jati				
23.	Eka Mei Liyawati				
24.	Erni Rahmawati				
25.	Fajar Trisusilo				
26.	Febri Dwi Nur Rahmat				
27.	Fifi Mahmudah				
28.	Isfiyan Galih Nurfaizi				
29.	Johan Ahnaf Adha Wirawan				
Rata-Rata					

Lembar Penilaian X MM 2

No.	Nama Siswa Kelas X MM 2	Pemahaman	Percaya Diri	Kesopanan	Logis dan Kritis
1.	Khusnul Awistiana				
2.	Krisna Ferdinan Ananto				
3.	Kurniawan Cahyo Nugroho				
4.	Lukman Sutanto				
5.	Muhammad Andi Pratama				
6.	Muhammad Fadilah				
7.	Muhammad Fauzy Faqihudin				
8.	Muhammad Imron Alfiansyah				
9.	Muhammad Rafiqansah Azka Ramadhan				
10.	Muhammad Yusuf Khairullah				
11.	Nadin Magfi Zahwa				
12.	Pisan Alam Safrudin				
13.	Qori Alwi Hidayat				
14.	Reno Rizaldi				
15.	Resa Adi Pratama				
16.	Rifki Alfianto				
17.	Riki Lukman Prayoga				
18.	Rizky Fadlan Prasetyo				
19.	Sendi Sunaryo				
20.	Sidik Rahmanan				
21.	Tatag Satya Wardhana				
22.	Taufik Nur Ramadhan				
23.	Tri Gunarto				
24.	Vika Lusiana				
25.	Wahyu Suryo Nugroho				
26.	Wakhid Nurrohman				
27.	Yovi Adhitya Dwiyanto				
28.	Yudha Tira Pamungkas				
Rata-Rata					

## G. ICE BREAKING

### “IKUTI APA YANG SAYA KATAKAN”

#### Prosedur:

- a) Pertama sampaikan peraturannya kepada audience. Setelah semuanya paham barulah dimulai. Kalau perlu berilah contoh/praktekan sekali saja:
- b) Kata kunci kita pada permainan ini adalah instruksi : “Ikuti Apa Yang Saya Katakan” peserta disuruh mengikuti kata-kata trainer. Trainer bisa memilih beberapa benda atau hewan untuk disebutkan, misalnya:

ayam-ayam, itik-itik, ayam itik itik ayam,(diulang-ulang sampai beberapa kali). Setelah cukup puas membuat peserta senang, katakan: ada berapa ayam? (biasanya peserta akan bingung dan terdiam di sini, kebanyakan dari mereka bahkan minta agar permainan diulang)

ikuti saja kemauan mereka, diulang beberapa kali dengan tetap menyebutkan instruksi permainan ini. Mungkin akan keluar jawaban-jawaban berupa angka-angka, katakan bahwa semua jawaban salah...! Maka harus diulangi lagi. Setelah beberapa lama, biasanya audience akan sadar terhadap instruksinya, sehingga jawabannya pun akan benar. Karena yang disuruh bukan menghitung ayam atau itiknya, tapi untuk mengikuti yang dikatakan trainer.

- c. Inti dari permainan ini adalah konsentrasi, yaitu untuk mengenali dan melaksanakan instruksi yang diberikan, bukan untuk menghitung jumlah ayam atau itik.

Mengetahui,  
Guru Pembimbing

Sleman, 24 Juli 2016  
Mahasiswa

Riyanto. S.Kom  
NBM. 1203 81112 1128590

Arief Budiaistana Putra  
NIM. 13520241024



**DOKUMENTASI KEGIATAN**



**Pendampingan KBM Kelas XI Multimedia**



**Pendampingan ISMUBA Kelas X Multimedia I**



**Pendampingan KBM Kelas X Multimedia II**